GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.242
定价9.80元

冬季档重量级游戏攻略阵
最后的遗迹

战鼓啪打碰2
欢迎来到烧饼猎人的世界!

斑卓熊大冒险3
古墓丽影·地下世界
恶魔城·审判
SONIC 释放/终结战争
真·风神制作

游戏大势2009牛熊预言书
哪台主机将会大爆发?哪款游戏将成为年度最佳?哪家厂商会在商战中倒下?

DVD
■特别策划 核心版360&秋季更新评测
■精选百分百 最后的遗迹 精选CG MV
■火线点评 镜之边缘/恶魔城 审判/求生之路
真人快打VS DC漫画英雄

4.7G大光盘
80分钟视频满载

SCOOP
纷争最终幻想/巴哈姆特之血/生化尖兵/真三国无双5帝国
龙之子对CAPCOM/求生之路/极品飞车·秘密行动
红色警戒3/镜之边缘/乐克乐克2/火影忍者·破碎的羁绊

2008年12月上 总第242期
ISSN 1006-5032



你离游戏高手还有多远?
鉴定你的游戏水平!用实际游戏精准检测初心到高打的距离!

正如海中的蛟龙不能止步在池水之间现在这个男人

这个故事描绘了它的发展轨迹——

SEGA

A Game which is Like a Dragon

历久弥坚，从衰落重新走向复兴 世嘉精神在新主机时代风采依旧！



桐生一马

"龙如"，便是"像龙一样"的意思。在日本，龙的形象威猛雄壮，凌驾于其他一切鸟兽，并且不甘于埋身池沼之间。桐生一马正是这样一位人中之龙，尽管他不想对名利场的是是非非再多过问，但是命运总是在和他开玩笑。这，就是龙的宿命。

很久以来，SEGA在游戏业处于一个比较尴尬的地位。虽然从2001年开始就退出了游戏主机硬件的争夺大战，但是这个曾经被很多玩家寄予希望的游戏公司并没有在软件市场找到自己的完美定位。从2001年到2005年，SEGA出在其他机种上的游戏，有很多得不到太高的评价，多种方向齐头并进的游戏开发政策在有限的资金和技术投入的影响下变得软弱无力。原先作为该社招牌游戏的几个系列也出现了衰败的迹象，游戏水平下滑，评价降低，鲜有佳作推出的局面使SEGA无论在核心粉丝还是其他玩家心目中的形象都在下降。《索尼克》、《光明力量》等系列的光环逐渐散去，《梦幻之星Online》在网游市场的激烈竞争中也显得没有什么优势。DC时代的许多佳作到了PS2、Xbox时代只是出了一两部作品之后便再无声息。在这种不利的形势下，一个游戏的出现使玩家们有见到了久违的世嘉精神，这就是由名越稔洋开发的《龙如》系列。

很多人把《龙如》看成是用《莎木》的游戏概念制作的作品。尽管《龙如》的游戏类型是ACT而非FREE，但是我们从这个游戏中看到了许多《莎木》的影子。实际上，在《龙如》推出之前，Rockstar的《横行霸道》（GTA）系列已经把这个类型的游戏制作到了一个新的高度。高自由度，充满动作感的战斗和剧情的结合，以及各种细碎的分支人物，都成为GTA吸引人的地方。然而东西方的游戏制作者毕竟在制作理念方面存在着比较大的分歧，所以GTA虽然在全世界广受欢迎，而且在多个平台上都取得了不错的成绩，但是玩家们还是希望看到东方人自己制作的这种类型的游戏出现。而《莎木》自从第二作之后就没有新作登场，SEGA一方面考虑到高成本的投入与低销量的回报不成正比，另一方面大概也担心下一作中出现的变革可能会令玩家们不满意，所以《莎木》的大坑到现在还没有填平，铃木大师早已绘制好的蓝图也只能停留在图纸上。好在SEGA的另外一位游戏制作人名越稔洋把《莎木》的框架用在了《龙如》的制作上，并且将自己的许多想法融入其中，于是《龙如》这部作品就横空出世了。



桐生一马作为《龙如》系列的主角，是一个具有典型世嘉风格的硬派猛男角色，深受玩家们的喜爱和推崇。

Welcome Back,Kazuma!

《龙如》与《莎木》最大的区别就是游戏的气氛与基调上。与许多采用少年作为主人公、充满冒险精神和幻想色彩的日式游戏不同，《龙如》像玩家展示的是一个现实色彩浓厚、略显沧桑的世界，游戏的主人公桐生一马也是一个人到中年的大叔。但是与许多每天朝九晚五沉浸在工作和家庭的圈子里的大叔不同，桐生有着黑社会的背景，而且他的一生中有很长时间都被牵扯在帮派纷争的是非之中。在日本，这样的人物虽然不在少数，但是毕竟不是主流，这种略微有点另类的角色自然带上了一种英雄色彩，这正是游戏所要表现的。在一个成年人的世界中，到处都是猜忌、怀疑、尔虞我诈的明争暗斗，尽管桐生的形象基本上属于高大、正直的正面人物，但是被卷入如此复杂的环境之后，他所承受的磨难也不是一般人可以体会得到的。在游戏中使用暴力，有时候不是为了贯彻正义，只是为了生存，或者实现某些目的而已。在残酷现实的世界里，要贯彻"做一个好人"的原则并不容易，桐生作为"出淤泥而不染"的代表，自然更显得弥足珍贵。

《龙如》的剧本作者驰星周是一位风格独特的作家，虽然他的笔名是出于对喜剧之王周星驰的喜爱所起，但是我们从他的作品中却不太容易找到无厘头的搞笑内容。就好像是周星驰的反面一样，驰星周的作品多数描绘的都是黑社会、阴谋与权力争夺的东西。《不夜城》、《夜光虫》、《漂流街》等作品无不如此。《龙如》这部游戏请他来执笔，与名越稔洋搭档，堪称是天作之合。在驰星周的笔下，一个边缘社会众生相的活剧舞台在玩家面前得到了充分的展示。驰星周也坦言他不像许多日本作家一样喜欢写一些皆大欢喜的故事，"好人未必有好报"的现实主义思想在《龙如》中也得到了体现。当我们看到桐生一马在游戏中孤单的身影时，也为游戏营造出的氛围而唏嘘不已。这种情况在2代之后得到了改观，就像人们经常说的，孩子是未来的希望，桐生在经历重重风雨之后选择隐居，照料心爱的女人留下的孩子，享受平静的生活。这与人到中年改变生活态度的驰星周倒是十分相似。

《龙如》作为世嘉游戏硬派精神的代表，在各位玩家心目中的形象自然是相当高的。尽管大家都从内心希望桐生能够得到幸福，但是游戏终归还是要做的，因为玩家的需求，好不容易因为PS3版《龙如见参》而休息了一段时间的桐生将不得不再度出山，面临许多麻烦，毕竟是人在江湖身不由己啊（笑）。

《龙如》的舞台曾经在东京和大阪，到第3代的时候则搬到了南部群岛的冲绳。桐生一马将在这里遇到更多强劲的对手。这里的一切都是陌生的，在危机到来之时，他应该如何应对呢？



更真实的动作

本作的打斗与前作相比，更具有动感色彩。除了徒手格斗之外，还有各种追加的武器。游戏中存在各种格斗道具，发在冲绳地区流行的双截棍也将登场。好好体会那拳拳入肉的感觉吧！

人中之龙身临冲绳卷入争斗，在街头重新挥舞起愤怒的铁拳！



本作追加的追逐战系统



在追逐战中，画面右下角表示的是追赶的距离。根据这个距离槽的，当玩家操纵主人公追赶目标的时候，上面的两个人形显示两者距离，而下面的两条则表示出两人的体能。当体能消耗到一定程度之后，将影响到双方移动的速度。







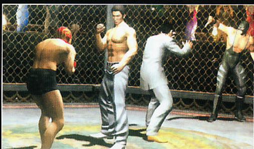


突破障碍将敌人追赶

本作新公开的“追逐”系统，在主角与被追逐者的体力和速度方面进行了细致的设定。和以前的追逐不同，玩家不是单单沿着地图上显示的路线跑上一段距离就OK了，还要考虑到许多要素，其中自己与敌人的体能是关键所在。因为在追逐的时候，人的身体消耗能量比平时要大，所以体能槽与距离显示的导入也使游戏显得更加真实。和电影中的表现一样，追逐战中需要突破许多障碍物，像垃圾桶，马路上的汽车等等。如果对障碍没有回避成功，那么就会拉开和目标的距离，体力也受到影响。另外根据情节，也有桐生被人追逐的剧情，这就要考验玩家们的逃跑和QTE紧急回避操作的能力了。在自己逃跑的时候，必须想方设法为敌人制造障碍，注意自身体能的消耗。如果成功地摆脱敌人，那么就可以成功地推动剧情发展，否则可能会造成损失，影响游戏的进程。这些系统还需要玩家们去熟悉，我们就不多说了。

斗技场的双人组合对战

系列中令玩家们熟悉的“斗技场”这次得到了大幅提升，新追加了2对2的组队作战系统，玩家可以操作桐生，和同伴一起对敌人发动攻击，和桐生搭档的人有很多。





428 封鎖された渋谷で

在涉谷街头迷失自我 音效小说升级全新登场

音效小说（Sound Novel）是由Chunsoft开创的文字与图片结合的冒险游戏，玩家只要通过选择就可以进行游戏。虽然这个类型的游戏具有独特的风格，而且有像《弟切草》、《恐怖惊魂夜》、《街》这样的经典存在，但是由于语言的障碍以及以选择为主的操作方式，这些音效小说一直只在部分日本本土的玩家中流行。但是这次的《428》却受到了以往的音效小说不曾有过的礼遇，获得了日本游戏杂志《Fami通》的4满分评价，这也是该杂志创刊以来评出的第9个满分作品，作为音效小说这样的小众游戏，它的获奖有着里程碑一般的意义。不过，这样的游戏始终保持着小众的玩家群体，这也是不可改变的事实。

二维动画与现实交替

一游戏虽然是以真人实拍的写真照片为主，但是也穿插了许多动画化的照片。





卷入种种事件之中

↑游戏的画面和以前的音效小说作品相比更加清晰，表现手法也更趋近蒙太奇化。

游戏的画面采用了真人实景与动画风格的画面结合的方式，这很容易让人想起美国电影《杀死比尔》中用动画叙述往事的那段。实景和动画结合的方式有一种独特的魅力，这种本来借自日本的表现手法又在日本的游戏中得到了展现。



←手持沙漠之鹰的男子，他的表情十分奇怪，似乎遇到了麻烦。究竟发生了什么样的事情呢？我们将在游戏当中找到答案。

说到世嘉，稍微有些岁数的玩家看到这个熟悉的名字都会想起过去每一台陪伴自己度过快乐时光的游戏主机。而对于近几年来才接触游戏的玩家来说，它已经只是一家游戏软件公司了。在主机争霸的时代，世嘉虽然未能像任天堂、索尼一样君临王者宝座，但是也依靠着从MD时代以来积攒的人气拥有众多玩家的支持，成就过一方霸业。世嘉退出主机大战令不少玩家痛惜；当它在软件厂商竞争中处于低谷的时候，热爱世嘉的人始终坚信它会在将来变得更好。然而在Sammy并购之后，对世嘉持悲观态度的人越来越多。尽管SEGA在合并之后依靠着柏青哥产业逐渐恢复了利润，但是具有世嘉风格的游戏却越来越鲜见了。

不思議のダンジョン 風来のシレンDS2 砂漠の魔城

《风来的西林2　沙漠的魔城》是Chunsoft在GBC主机上发售的经典摸工冒险游戏。时隔7年之后，这部优秀的作品又被移植到了NDS主机上。游戏的画面得到了大幅度的提升，而新追加的要素也是吸引玩家的一个原因。现在游戏已经发售了一段时间，从得到的评价来看，玩家们对NDS版的评价还是很高的。真不愧是迷宫冒险的经典啊！



↑因为之前没有还会得到不如暗杀。

迷宫冒险的经典在DS上重现

与GBC版相比，本作除了表现效果得到提升之外，与Wii版的《风来的西林3 机关屋的睡美人》进行联动。另外，通过无线网络和Wi-Fi对好朋友进行救助也是本作新追加的一大要素。



↑GBC的版本中就加入了漂亮的静态画面，现在游戏的画面又提高到了动画片的水平。



←西林在冒险途中需要很多的帮助。

J.LEAGUE サカつくDS タッチ and ダイレクト

《职业球会创造》系列是SEGA开创的足球经营模拟的经典游戏，在许多机种上都有登场，与《足球经理》一样都是很受玩家欢迎的带有体育特色的模拟游戏。DS版的《球会》具有以前系列作品的特色，同时也借助DS的机能实现了全程的触摸操作。对于一个模拟经营游戏来说，这样的操作方式似乎更自然一些，而且掌机也可以让玩家随时随地经营自己的球会，十分方便。





所幸世嘉精神并没有被遗忘。以《龙如》为代表的硬派风格游戏的出现，使玩家们恢复了希望。世嘉用自己的实际行动，向所有喜欢它的玩家作出了一个答复。

サンバDEアミーゴ

《桑巴de阿明哥》是SEGA在街机和DC上制作的音乐节拍游戏。游戏的风格充满墨西哥的风情，而桑巴又是在南美流行的舞蹈，这两者在游戏中得到了很好的结合。玩家需要使用特殊的操纵器——沙锤进行操作。Wii的控制器Wiimote正好符合这个游戏的操作特征，所以该作出在Wii上是最适合不过的。玩家伴随着节奏用双截棍当作沙锤，演奏出带有浓厚拉美风格的音乐。

用双截棍代替沙锤 舞动桑巴的节拍



←↓游戏的操作是用Wii的遥控器进行的，都可以轻松完成。游戏的时候则需要双截棍。



本游戏支持所人同时进行演奏，在演奏之前，需要对玩家的操纵器进行认证，之后就可以进入多人游戏的模式了。和朋友们一起体会动感桑巴的乐趣吧！

7TH DRAGON

セブンスドラゴン

《第七之龙》是SEGA发行的RPG游戏，整个游戏充满了幻想色彩，人物设定也很有掌机游戏的风格。喜欢萌系角色的玩家们一定会觉得这个游戏很不错的。游戏的战斗画面采用了横版卷轴的方式，这种战斗也是大家所熟悉的了。而游戏的主题"第七之龙"也是具有很深刻的意义的，玩家们将在游戏中找到标题中"龙"的含义。另外还有很多不解之谜，它们也将在游戏中逐步被揭露。



↑游戏的人设真是萌到家了，现在的玩家大概也很喜欢这个吧。

幻想色彩满载 萌死你不偿命！



超级可爱的人设

↑游戏的角色形象在地图上是以超Q版展示的，这也是很多掌机游戏所具备的特色。

←游戏的战斗画面中有战斗信息表示，看起来一目了然。

SONIC ソニックと暗黒の騎士

《索尼克》系列的新作在Wii上推出，这部名为《索尼克与暗黑骑士》的游戏和以前的作品稍微不同，音速小子来到了中世纪的欧洲，遇到了亚瑟王和他的圆桌骑士们。虽然游戏的故事情节带有的穿越色彩在当今的游戏界已经泛滥成灾，但是毕竟作为索尼克系列，这个游戏还是值得期待一下的。最近SEGA推出的索尼克游戏不少，其他的都已经发售，只有这部还在制作中。

音速小子穿越时空，与圆桌骑士一同作战！



←《索尼克》系列一向很少与幻想题材有联系，但是最近SEGA有意将这类内容用在音速小子的游戏里，作为系列新的发展方向。



↓索尼克使用宝剑攀住墙壁。本作的新动作要素很丰富。

一直追求速度感的《索尼克》系列，在这次加入了许多新的要素，骑士剑作为新武器登场，玩家们在控制音速小子的时候也要学习武器的使用方法。

索尼克来到亚瑟王的世界？

《索尼克》的游戏风格是追求速度感和超级爽快的感觉。继去年具有《天方夜谭》童话风格的《索尼克与秘密指环》之后，世嘉今年又公布了"音速小子童话世界"系列的最新作《索尼克与黑暗骑士》。整个游戏的风格秉承了奇幻系列的特征，而且还是在Wii上面推出。与跨平台的《索尼克世界大冒险》相比，本作的世界观与其他系列差别还是很大的。这部游戏由世嘉日本的索尼克小组开发，游戏将采用类似中世纪亚瑟王与圆桌骑士风格的奇幻主题。

据世嘉官方介绍，本作依然将以Wii的动作感应游戏方式和遥控器手柄（Wiimote）操作为卖点，为玩家提供不同于过去的全新的游戏操作感。索尼克的形象也不同于过去，手持宝剑的音速小子将成为中世纪骑士战争的英雄角色。我们可以推测，本作将加入挥剑战斗的要素，但世嘉官方对此并没有进行详细的解释。但是从目前的游戏画面来看，游戏的战斗部分将十分精彩。玩家可以在不同的环境里展开全新的冒险，除了这些已经公开的角色之外，和圆桌骑士有关的角色以及寻找圣杯的传说估计也会在游戏中得到重现。玩家们将在游戏里重温圆桌骑士的故事。

本作与前一部作品《索尼克与秘密指环》一样，依然为Wii独占作，游戏预定于2009年春季发售。

2006年，世嘉帮助索尼克之父中裕司成立了独立的游戏开发公司Prope，该公司的名称在拉丁语中是"超越"与"近未来"的意思，充满制作创意的中裕司希望自己的事业能够在老上司世嘉的协助下超越过去，再创辉煌。经过两年的努力，他们的作品"Let' s Tap"和"Let' s Catch"一经公布就引起了多方的关注与好评。在利益至上的商业社会，要使自己的游戏创意得到发挥，除了创造性的头脑之外，物质上的保障也是必不可少的。每一个取得成功的公司都是如此。随着世嘉近两年在商业利润上维持发展，今后它将有机会制作更多优秀游戏。2008年，对于世嘉来说也许正是实现自己梦想的一年。

这些年来游戏业界各家各户历经几起几落，无论天下大势归属哪方，世嘉作为软件商都有发展的机会。经过了几年蹉跎之后，世嘉在游戏制作方面进行了多种尝试，现在它所走的正是一条自主发展、全平台并举、各种类型游戏兼顾的道路。

亲自体验接球的感觉！
"Let's Catch"即将在Wiiware发布下载

在25年的游戏制作生涯中，曾经创造了许多不同于其他类别游戏的游戏制作人中裕司先生，对在Wii上发表的新作胸有成竹。这次他创作的游戏简单到号称"连企鹅都可以玩"，究竟这个"Let's Tap"有什么过人之处呢？我们将向中裕司本人寻求答案。

企鹅也可以玩的游戏，它的真正面目是什么样子？

SEGA的顶级游戏制作人，创造了《索尼克》与《桑巴de阿明哥》等充满原创要素的中裕司，在2006年开创了自己的游戏制作公司PROPE。从此之后他的动向一直受到关注。今年秋天，由他制作的两部充满创意的游戏"Let's Tap"和"Let's Catch"即将在Wii上推出。这两部游戏本身充满了刺激玩家兴趣的要素，究竟是什么灵感使中裕司制作了这样的游戏呢？在今年的TGS开展前几天，中裕司在接受采访的时候述说了游戏制作的一些值得大家关注的东西。

——在PROPE公司创立2年多之后，终于有新作要发表了啊。

中裕司（以下简称中） 新公司以成为Sonicteam那样优秀的团队为制作目标，最需要的是优秀的制作人。因为是从零开始的，所以我们募集新人参加游戏制作就用了将近1年的时间。之后游戏开发工作就开始了，曾经有许多企划被提出，但是大部分都被枪毙掉了（笑）。所以到游戏完成，花了差不多2年半的时间。

——两部游戏都是PRO PE自己制作的吗？

中 是的。除了"Let's Tap"的一部分音乐之外，其余的都是我们自己制作的。基本上我们不使用外包，完全靠自己进行开发工作。

——那么，能不能说一说新游戏的内容呢……

中 那么就一边玩一边解说吧。首先是"Let's Catch"，这是Wiiware下载的游戏。游戏的主题是"接球"，可以单人或者双人游戏，我们也设计了剧情模式。

——抓住时机接住投过来的球，接住的时候还会发出"啪"的一声。如果投出的球没有被对方接住，他会跑过去捡球，然后对你说"对不起"，整个游戏的气氛十分欢乐（笑）。那种接球的手感确实很真实啊。

中 这种感觉是最重要的。经过几次练习之后，接球就变得很顺手了。而游戏的剧情模式，是作为一个父亲，一边倾听孩子的烦恼一边和他玩接球游戏。以前这样的事情是很常见的，但是现在人们的居住环境变了，所以能玩到接球就不是很容易的事情了。

——因为没有地方玩接球啊。

中 所以我们想，如果家长能和孩子一起玩接球游戏的话不是很好吗。真希望玩家们能够一边说笑一边玩这个游戏啊。

——做父亲的玩家也会很高兴呢。

中 剧情模式的内容中也包含一些成年人的话题。还有反复进行训练的模式，和训练接快速球的游戏。球速从时速40千米开始，接球的距离和棒球场地的真实距离（18.44米）一样，玩起来真有打棒球的感觉。

——时速140、150千米的球很难接到啊。

中 我们公司里的人连时速300千米的球都可以接到。只要成功继续，按照理论上说即使是时速9999千米的球也可以接到（笑）。

——那真了不起啊（笑）。这种在游戏中感受接球的游戏能够使人找回玩球的感觉，很有乐趣，喜欢棒球的人一定会忍不住去玩的。

不拿手柄就可以游戏？领导游戏开发革命的新类型软件

中 现在说一下"Let's Tap"这个游戏吧。

——在任天堂2008年秋季发表会（10月2日举办）上已经介绍过了，这个游戏只需将遥控器放在盒子上，敲打盒子就可以玩。这种崭新的设计理念一时成为大家谈论的话题。

中 不拿手柄就可以玩游戏，我们做的就是这个东西（笑）。PROPE的官网在游戏公布之前宣称这是一个"连企鹅都可以玩的游戏"，这句宣传语引起了多方的臆测。

——的确，说不定真的连企鹅都可以玩（笑）。那么，能不能介绍一下游戏的组成部分呢？

中 首先，本作搭配两个专用的盒子，里面有缓冲材料，只要轻轻敲击就很容易让遥控器感知到。其实什么盒子都可以玩，只是里面填了缓冲材料的话玩起来方便一点。

——这个盒子还是精心设计的啊（笑）。

中 起初是想把遥控器放在桌子上玩的，但是玩起来指头会感觉有点痛。所以我们就想在下面垫一个盒子。制作人员从家中拿来各种盒子比较，这个盒子好一些，那个盒子不太适合，经过反复比较之后，就做出了这个。我们对盒子可以说是了解非常之深了（笑）。

——原来如此（笑）。

中 操作的方法很简单，就是把遥控器放在盒子上然后拍打盒子。只要放好遥控器，就不必再碰它一下了。

——很新鲜的感觉啊，不过轻拍走路、重拍跳跃这样的设定，如此详细……难道不是简单的拍拍打打吗？

中 实际上，Wii遥控器对于细微的震动可以很准确地感知。本作利用震动强弱的不同和时机的把握，总共收录了5个类别一共10种以上的游戏。所有的模式最多都支持4人同时玩。

——游戏的模式和内容都很丰富，无论是一个人还是大家一起都可以乐在其中。话说起来，你们是这么产生这样的设想的呢？

中 我们在开发其他动作游戏的时候，对Wii的遥控器进行了研究，偶然发现这个东西居然对震动会产生感应。我们感到十分意外，然后就做出了这个东西。我们试着在桌子上进行游戏实验，发现果然奏效。说起来有意思，那是今年五月的事情了。之后我们就一鼓作气制作了这个游戏。一般的游戏编程往往在一些地方不很重视，但是这个游戏的制作从头到尾都十分地谨慎。其他的游戏制作人看了这个游戏之后，也都吃了一惊（笑）。

——啊，只是偶然产生的创意吗，但是这个游戏却非常切实地做出来了。

中 创意如果不做成游戏的话就浪费了。我们把想出来的东西在头脑中成型，只要是能做出来的东西就努力去做。在游戏的制作过程中，有许多的想法可以用在其他的游戏里。

——这个游戏玩起来，对触感的要求确实十分独特，真像是中裕司先生制作的游戏。

中 PROPE的职责就是提供新的游戏。SEGA方面给我们的支持也很大，所以我们必须努力。能够以第一弹的形式发售这个游戏，我们十分高兴。

——很久以来没有玩到中裕司先生的新作了。很多游戏玩家对此会感到高兴的。

中 除了同捆的盒子之外，大家也可以找到适合自己的盒子，来充分体验这个游戏的乐趣。我使用的是原来PC硬盘的外包装盒，简称"我的盒子"（笑）。因为这个游戏的许多乐趣和新鲜感觉不是用文字可以形容的，大家一定要亲身感觉一下。另外"Let's Catch"这个游戏是我和员工们每天从真实的投球中吸取制作经验做出来的"直感操作"的游戏，希望大家玩得轻松。

索尼克与梦幻之星之生父 全情投入新概念游戏开发！



Shining Force Feather

SEGA的《光明力量》系列从近20年前就一直是玩家们喜欢的经典。但是进入21世纪之后，光明系列曾经推出许多其他标题的作品，《光明力量》只在PS2主机上推出过《NEO》和《EXA》两作，而且反应一般。这次SEGA又将光明系列的最新作制做到了NDS平台，而且游戏方式较之前作也有了比较大的调整。 现在本作的发售日已经确定在2009年的2月19日，喜欢这个系列的玩家们有有德期待了。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：光明力量 羽翼			2009年2月19日
	角色扮演	SEGA	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

光明的力量再次复苏，伸展你的羽翼，遨游在天际！

SEGA旗下最著名的角色扮演游戏《光明力量》系列现在又要推出新作了！在今年TGS上公布的《光明力量 羽翼》，已经确定在2009年的2月19日发售。《光明力量 羽翼》虽然是NDS的游戏，但是人设却十分显眼。本作由负责《光明力量EXA》的角色设定的pako 与担任热门动画《凉宫春日的忧郁》、《灼眼的夏娜》等作品设定的いとうのいぢ担任角色设定。游戏以“混沌军团”与“光明军团”大战之后3000年的世界为背景，玩家将扮演不良少年宝藏猎人“金”，在遗迹深处遇见神秘少女阿尔芬之后，他们一起展开了左右世界未来命运的冒险之旅。在前面等待他们的，将是什么样的命运呢？这一切就要由玩家亲自去解开了。

刚才说过本作的人设除了EXA的pako之外，凉宫和夏娜的人设也参与其中，不过目前公布的三名角色中，只有女主角（还是名义上的……）是由いとうのいぢ设计的，其他两位男性角色依旧出自pako之手，大家应该很熟悉吧。

各种不同的战斗方式 自由切换选择画面





↑→对于某些人来说，特工游戏就像是毒游戏就像是毒品一样这让人上瘾。对于某些人来说，特工游戏就像是毒游戏就像是毒品一样这让人上瘾。

《光明》系列在新的平台转战

游戏的战斗部分采用的是单位回合制，进入战斗时则切换为横向卷轴即时动作战斗，我方单位可以展开多样化的合体攻击。简单一点说，在主人公和敌人相遇之前，游戏的画面是传统《光明力量》系列常用的斜45度视角，到了遭遇敌人的时候，迅速切换至战斗画面，这时游戏的视角也发生变化，变成和《传说》系列相似的横向卷轴视角。游戏的战斗方式也和《传说》系列相似，主人公可以单独消灭敌人，也可以和同伴一起发动合体攻击。虽然NDS的机能有限，但是战斗的画面也将保持一定的水平。

作为NDS上的游戏，《光明力量 羽翼》的操作也很好地利用了触摸笔的方式。玩家在战场上点选己方的战斗单位，决定他们的行动方向，之后就是遇敌交战的部分。除了这些之外游戏还用一定的容量收录了剧情的过场动画。在动画压缩技术日新月异的今天，在NDS游戏中加点CG啊过场什么的已经不是新鲜事了。精通动画人设的いとうのいぢ的加入使游戏的过场动画有了切实的保障。当然了，NDS游戏的销量现在一直不错，所以SEGA能够给它做游戏，所以它的推出还是有多方面的原因的。

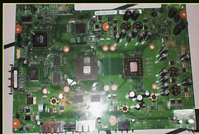


羞于启齿的新型号

——双65新型X360上市的再探讨

该来的，还是来了。360的全新主板Jasper与全新65NM制程的GPU如约而至，让一众苦苦等待脱离三红苦海的执着玩家看到了希望。

这次的新型号登场同样是在“悄悄的进村，打枪的不要”的情况下登场的，很多玩家对此表示不解——推出新型号这样可以解决三红问题的好事为什么厂商不能公开的说一声呢？显然，微软如今的态度就是因为其理亏的结果。一直以来，微软只是公开承认了360主机在设计上有些缺陷，但并没有对三红问题进行了任何道歉，甚至在前年大面积出现了三红死机问题的时候，官方也没有任何的表态，仅仅在非公开场合表示：仅是个例或玩家使用不当造成的。直到去年问题实在是无法再遮掩泛滥成灾，官方才急忙推出了三年内可免费更换的补救计划，并为此赔上了大笔的美钞。但即便如此，也仍旧是死不承认360主机有着严重的质量缺陷，“仅是个案”的态度依旧挂在那张牛脸上。



新的主板真的能够带来新的变化吗？恐怕还要经过时间检验。

其实在游戏主机的发展过程中，任何主机几乎都在每隔一段时期就进行个别关键部件的改善的工作，这主要是为了降低生产成本。我们熟悉的PS系列主机（PS、PS2、PSP、PS3）就是典型，例如PS主机从1000型、3000型、5000型、7000型一直到最后的9000型，公开推出过的改进版本就有如此之多，可见为了降低成本，硬件厂商在主机本体工艺上的改进和提升是从主机正式发售之后不断要研究的功课。或许这对于SONY来说是家常便饭，SONY很擅长利用主机型号的小技巧让玩家轻易买帐，在保证了主机的绝对品质的情况下，对型号的更新成了促进主机销量的一大法宝，大量的忠实粉丝虽然手头的PS打得好好的，没有出现任何质量问题，但当见到市场上又推出了新型号的主机，仍旧会不断产生购买的冲动。作为家电市场王者的SONY深知此道。因此直到现在，把型号更新作为促销手段依旧屡试不爽。

但是，对于其他厂商来说，则很少拿主机内部件的更新进行炒作。无论是经验老道的任天堂，还是有了些市场份额的微软，在这方面都相当低调。尤其是后者，由于360有着巨大的质量缺陷，因此每次新型号的推出，对于饱受质量困扰的玩家来说，无疑成了救命稻草。但由于质量打击的消费群体面过大，加上玩家之间的口耳相传，质量问题即便微软不明说，民间早已自行达成共识。因此如微软正式表态新型号在质量问题上会有所改良，一方面等于正式承认了360是存在着严重质量缺陷的主机，另一方面对于已经铺货的销售中主机来说等于要全面的滞销。所以期待微软官方来宣布——我们已经不三红啦！这样的事情，是永远也不会发生的。

而另一方面，新主板就真的能杜绝三红吗？恐怕也不能盲目的乐观。360目前的质量问题虽然被纠结于GPU，但要达成这样高普及率的损毁量，单纯一个元件想来也未必有如此强大的破坏力。整体设计上的脱轨才是根本原因。由此可见，即便是为了降低成本而更换了主板，采用65纳米的GPU，也未必能100%的让三红之困完全解脱。尽管360主机的损坏在随时发生，但总体来看，其还是有周期性的，发生主机三红事变的最高峰大多集中于夏冬两季，主机对于极端气候的不耐抗是不争的事实。因此，全新主板的360要想验明“正身”，短短一两个月是无法说明问题的，最快也要到2009年暑假期间才能看出是否真的有明显的改善。对于那些想要第一时间购买双65来放心体验360游戏的玩家来说，毫无疑问要继续提心吊胆一段时间。

对于国内玩家来说，或许还有更多难题要继续面对。特别是在双65型号刚刚推出的阶段，是否能顺利入手一台主机目前也还是未知之数。

新型号的推出欢呼雀跃的是玩家，而苦恼则要数游戏店的老板们。由于新主机推出巧无声息，因此为了迎战年底的销售旺季，无论是批发源头还是稍有规模的游戏店都将360主机处于满仓状态，双65的到来无意于给手头的这些旧型号主机的销售判了死刑，毕竟先把手头积压的旧货处理掉才是耽误之急要紧的事。而就算是进双65，也必然要把价格略微抬高——你愿意买就多掏点银子吧。这样的景象是可以想见的。再加上临近春节，传统的“加价”旺季可能会给新型号主机的价格再添一把火，本来就已经高过其他地区的国内360主机售价，必然会让迫切想入手的玩家口袋叫苦不迭。而对于一些玩家有消息称双65的型号价格将与目前国内售价持平，老型号的主机将调低售价让出利润空间以便尽快清货，编者认为也有其可能性。但依照目前各大中小卖店手头的库存量来看，即便是老型号，恐怕也未必会因为新型号的冲击出现过分明显的价格下跌，毕竟主机的利润本来就不高，下调的空间不是很大，尤其对零售卖店来说，本来已经不好的经济形势下又要进行割肉，是否会出此下策，我们可以边走边瞧。对于国内360主机的价格波动，本刊也会第一时间跟踪报道，敬请玩家关注。



XBOX360价格

版本	硬盘	附带	美国定价	日本定价	国内水货均价
核心版Arcade	无	256MB记忆卡、无线手柄、AV线	199.99美元	19800日元	2000元
普通版	60GB	硬盘、无线手柄、色差线、耳机、网线	299.99美元	29800日元	2600元
精英版Elite	120GB	硬盘、黑色无线手柄、色差线、HDMI线、黑色耳机、网线	399.99美元	39800日元	3500元

注：以上未包含不同地区的促销包装，例如日版60GB赠送游戏软件合集。由于不同时间段有所不同，因此这里只列出官方给出的标准配置。国内价格部分，精英版数量相当少，因此价格被抬得较高，一般玩家很难以官方合理价格买入，其他两款型号价格近期可能会出现波动。

XBOX360主板进化史

序号	主板名称	HDMI端子	CPU制程	GPU制程	上市时间	主要改进
1	Xenon	×	90纳米	90纳米	首发	无
2	Zephyr	√	90纳米	90纳米	2007夏	增加HDMI端子
3	Falcon	√	65纳米	90纳米	2007秋	CPU更新为65纳米并将散热器由热管改为铝制，GPU附加散热器
4	Opus	×	65纳米	90纳米	2007	主板同Falcon但无HDMI端子口，外壳使用Xenon的替换。不在市面出售，为专门提供给更换主机的用户
5	Jasper	√	65纳米	65纳米	2008秋	GPU更新为65纳米
6	Valhalla	√	65纳米	65纳米	预计2009	CPU和GPU集成同一芯片

注：第6款主板援引国外消息来源，目前尚处于设计测试中，还未最终量产，因此最终是否会有名称及设计上的改变不能确定，以上信息仅供玩家参考。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

GAME SOFTWARE
目录 CONTENTS
2008年25期
VOL.242

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

VIEW POINT 电软视点

电软特报

特别策划

SUPER SCOOP 无双特报

重磅攻略

电玩铁板烧

DVD-ROM

DVD影像内容

魅力抢眼秀
龙如3/蝙蝠侠 阿克汉疗养院
惩罚者/猎天使魔女
杀戮地带2/摩托风暴 太平洋峡谷
指环王 中土战争2
奇幻战争 精灵遗产

火线点评
镜之边缘/红色警戒3/求生之路
真人快打VS DC漫画英雄

热门攻略
《天诛4》入门教学&忍杀集锦

特别策划
PSP-3000 NDSi 两大热门新机评测

点播交流栏目
阎家点播台 第六期

精选百分百
《最后的遗迹》精选CG MV

特别策划
核心版360&秋季更新评测

DVD-ROM附送内容

壁纸
韩国著名画师金亨泰游戏人设124例

GBA经典动作游戏
马里奥Advance/马里奥Advance2/马里奥Advance 3-耀西岛/马里奥Advance4/恶魔城-月之轮回/恶魔城 白夜协奏曲/恶魔城 晓月圆舞曲/蚯蚓战士/蚯蚓战士2/古惑狼-大冒险/瓦里奥世界4/漫画地带/古墓丽影/阿童木/分裂细胞/李小龙之传说再现/雷曼Advance/星之卡比-镜之迷宫/银河战士-零号任务/分裂细胞/超魔界村R/忍者刑警

游戏音乐
《太鼓达人》编曲CD

固定栏目&特色专栏

本刊声明

招聘信息

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会
■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472190
■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472190 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「最后的遗迹」

Focus on Game News VOL.242

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



事件 日本专讯 人气料理实体化，来一碗！“传说牌”精制麻婆咖喱

本刊讯 继SE推出“最终幻想牌”罐装饮料大受欢迎后，NBGI也不失时宜地推出了自家招牌式“食物”，一碗模仿《传说》系列中最具欢迎料理的“麻婆咖喱”将于12月9日销售，你只需花费500日元即可享受到体力全满的美妙感觉。

“麻婆咖喱”是《传说》系列中非常著名的一款料理，每作中基本都具有大幅恢复体力的优秀效果，有这款料理就不用发愁闯荡迷宫时的体力恢复问题，深受玩家们欢迎，在FANS投票的官方“传说道具人气榜”上这款麻播咖喱也长期处于首位。本次实体化的麻婆咖喱很显然是为了配合12月发售的《心灵传说》宣传造势用，男女老少们品尝了这碗味道可口的高级料理后也会激发购买游戏的欲望吧，而且这道菜肴还专门针对《传说》系列的世界观、碗型设计款式以及食物的用料做了特别优化，你将品尝到原汁原味的“传说牌麻婆咖喱”，咦，你的口水怎么流下来了？

编者按 品牌化产品衍生出品牌化的周边，赚钱的途径要在原产品周围划上一个越来越大的圆圈才是成功的。不过这碗咖喱还真是吸引人啊，一边吃一边玩着传说是不是所谓的“五味俱全”呢？



软件 日本专讯 《真三国无双 5 帝国》登场 争霸模式自创武将大幅进化

本刊讯 “暗荣抢钱系列”终于又添了一位新丁，以战略要素融合一骑当千爽快感的新作《真三国无双5帝国》即将于2009年1月发售，PS3与X360的无双饭将同时被暗荣抢走5040日元。

本次最新的《帝国》以“争霸模式”为游戏主打，大幅加强了其中的要素。不仅可以扮演君主来一统天下，还可以以一名武将的视点自由选择主君来驰骋天下。两种方式侧重点不同，君主主要目标为强化自势力的综合实力，选择更为适合自己的人才加入己方，而扮演武将时则要为自己的主子效力，协助他打赢一场场的战役，而且中途还可以根据判断来改变自己的立场，叛国投敌都是可能的。此外本作还重新加入了自创武将系统，可以根据自己喜好自由设定角色的造型、肤色、服装等，加入到这个充满战乱的三国世界中。

编者按 虽然和TECMO已经着手订婚，但看来暗荣的风格来是没有变，至少是在现在，KOEI还是要依靠《无双》的品牌来维持自己的生计，至于合并后的日子，要看两社之间的合作进程，以及他们着眼的海外市场能否开辟出更有前景的新领域，现在KOEI过于日式的风格不利于以后的发展。说这最新的“帝国抢钱版”是越来越有《三国志》的感觉了，难道未来正统战略版也要以《无双》为蓝本了吗，天晓得！



事件 日本专讯 KOEI与TECMO确认合并

本刊讯 11月18日，KOEI公司与TECMO公司通过谈判协商达成一致合作意向，两家公司预定将于2009年4月1日正式成立共同持股公司，新公司名称为“KOEI TECMO HOLDING 株式会社”。此项决议将于09年1月26日两公司共同主持的临时股东大会上得到正式确认，未来两家公司将共同携手开创新时代。于此，KOEI・TECMO将成为继SE、NBGI之后第三家大型日系合并厂商。

新公司KOEI TECMO HOLDING设立资本金为150亿日元，KOEI方面持有股价略高于TECMO方面，KOEI普通股1股将兑换TECMO方面的0.9股，KOEI社长松原健二将担任新公司社长，而TECMO现任会长兼社长柿原康晴将就任新公司懂事会会长，襟川阳一、阪口一芳等两家公司的高层也均将担任新公司的各大重要管理职务，基本上KOEI方面的地位要略高于TECMO方面，此次合并是为了适应越发激烈残酷的市场竞争，优化财政体制，增强互相之间的合作提高经营收益，预计未来两家公司将会有以前从未有过的游戏合作开发项目提上日程，两家公司的知名品牌如《无双》、《DOA》、《忍龙》等品牌合作新项目相当值得期待。

在两家公司举行的经营方针说明会上，松原健二表示新公司将根据越发多样化的用户需求，发挥各自擅长的优秀创造力，开发对应多方面的多样化项目，保持原有品牌的基础上，大力发展面对世界市场的经营方针，不仅在日本，在欧美市场及世界各地的市场也将见到我们的全新产品。这样可以说，TECMO方面所具有的广泛海外品牌影响力将为新公司扩充世界市场提供强有力的支持。

此外，松原还提出了新公司成立后两年的营业预期，到2011年。公司年度销售总额将达到700亿日元，营业利润也将超过160亿日元，经营整合带来的实际效益将完全可以满足甚至超过股东们的期望值。

编者按 几个月前的“闪电式相亲”仍然历历在目，SE也因此被摆了一道，今次终于达成“订婚协议”不管别人怎么想，玩家们还是应该拍手称庆的，这两家公司合并不仅意味着各大深受欢迎的品牌可以更好的延续下去，还将有实现原来不可能实现的新游戏系列的可能，而且合并后也不必为了生存而糟蹋自己的品牌了，将有更多的心思花在创新突破上。希望光荣不再暗，脱裤魔不再脱，将“脱光”进行到底。



TOP 新闻直击

●THQ公司宣布该公司于10月14日发售的X360/PS3跨平台游戏《黑道圣徒2》双版本全球销量已经突破200万套，在同期发行的游戏中取得了相当不错的成绩。

●NBGI宣布原定于12月11日发售的NDS新作《心灵传说》延期至12月18日发售，延期一周的原因据称是因为完成阶段出了点小问题导致进度变缓，两版本的价格不变仍为6650日元。

●CAPCOM公布PS3/X360版《街头霸王4》将于2009年2月12日发售，价格8390日元，并且同期还将有收录长篇新作动画的特典DVD发售。同时本作的日版封面已经确定，不同于美版的春丽，日版采用的是隆与肯对决的场面。

●开发过《真名法典》的知名韩国游戏公司Softmax宣布，公司已经开始针对NDS平台的韩语化游戏的开发进程，以后将陆续有本土化的优秀NDS游戏与韩国玩家见面，目前预定今年内推出的项目有《怪物农场DS》、《你好哈姆太郎DS》两款韩语化作品。

●据悉，美国地方法院正式宣判，SONY公司在与美国Agere Systems公司的专利侵权案中败诉，需支付1850万美元给该公司做为赔偿，被告理由是SONY在包括PSP在内的便携设备上使用的自动下载音乐讯息功能侵犯了该公司的专利。

软件 日本专讯 《生化危机5》体验版放出

本刊讯 CAPCOM公司最新公布了PS3/X360《生化危机5》的最新消息，本作的发售日已从原定的09年3月12日提前至3月5日，并公开了限定版包含的内容，X360版的体验试玩版已于12月5日通过Live提供下载。

游戏的发售日比之前厂商预定的提前了一周，并且双版本均在3月5日发售，价格8800日元，



←拿到本期时相信很多人都已经玩到体验版了。

CAPCOM官方并未明确原因，根据推测应该是为了避免与同期的国民怪物软件《勇者斗恶龙9》撞车的缘故。本作的限定版名为《BIOHAZARD 5 LIMITED EDITION》，内容十分吸引人，包含一个主人公克里斯专用的黑色腰包，与一本全彩的《生化危机5》设定资料集，另外还有一支外型模仿系列中病毒疫苗试管样子的特制U盘，这个容量为2GB的U盘拿在手里来用一定非常拉风，限定版将与通常版同时限量推出，价格12800日元。最为值得关注的是，本作的体验版DEMO已于12月5日通过XboxLive率先提供X360版本（金会员下载限定），但PS3版DEMO暂时未确定日期，X360玩家可抢先体验到生化新作带来的震撼。

编者按 游戏只提前一个星期很明显就是为了避免和某些作品撞车，这样对双方都有好处。而X360的体验版难道就是传说中的“限时独占”吗？

事件 美国专讯 零售商恢复X360换机服务

本刊讯 临近08年年末，各大主机市场即将迎来今年最后一个销售热潮，而由于近期X360主机的三红报损率已比以前有了很大好转，美国地区各大零售商依次恢复了对故障X360的更换服务，以配合年底销售旺季的来临。

相信各位还记得去年X360的“三红”风波闹得最欢的时候，各大零售商曾集体停止主机更换服务，弄得微软不得不花费10亿美元用客服弥补自己闯下的漏洞，而今年微软经过一系列举措，包括单65NM机型的发售及对生产工艺的改良，使X360主机的三红现象有了明显改善。从即日起美国地区玩家的故障X360可以直接拿到零售商下属的各大店铺内免费更换，只要仍在微软官方规定的三年保修期内即可换到新的主机，存在差价的情况采取多退少补的原则，且更换主机时可以将原机的硬盘保留只更换主机，这样来说将更为方便地使主机故障的玩家尽快恢复自己的游戏权利。另外，由于近期双65NM新版X360的上市，原先版本主机处境将变得十分微妙，目前暂不清楚零售商更换故障主机服务中是否包括更换新版机的内容。



编者按 最近这几个月来三红的现象确实少了很多，加上降价买机的人也多了起来，不过话说回来只要三红一天没有彻底杜绝，这块心病依然会笼罩在玩家与微软的头上，对于国内无法享受到这种免费更换服务的玩家来说，还还是悠着点比较好。

事件 日本专讯 SE大餐纪念特辑《Re:[リプライ]》

本刊讯 SQUARE・ENIX公司宣布，将于12月13日发售一本纪念收藏性质的特典资料集，收录“DKΣ3713”展出的丰富内容。“DKΣ3713”是SE于今年8月2日至8月3日独立召开的本社专门新作展示会，包括《最终幻想13》、《寄生前夜 第三个生日》、《王国之心》数部作品等等在内的大量新作信息均在这场展会一举公开，本次预定12月13日发售的纪念特辑《Re:[リプライ]》将此次展会所公开的文字、资料、图片、影像及会场概况等内容全部打包收录，更具吸引力的是同书还将附送片长超过50分钟的影像DVD光盘“Premium DVD”，其中收录有只在本次展会中公开过的贵重影像动画，以及因各种原因没有参加展出的内容，十分具有观赏价值与收藏价值，本特辑包含DVD售价2625日元。



编者按 DKΣ3713上展出的作品大多数都还没有发售，仍然都是“传说中的神作”，感兴趣的玩家不妨想办法买来一套打包看个够。

软件 日本专讯 谣言一夜成现实《天诛4》PSP版

本刊讯 不知各位是否还记得以前本刊曾报道过Wii《天诛4》可能推出PSP版的传闻，而就在本作发售后没几天，厂商当真公布了PSP版《天诛4》的消息，并且已确定于09年2月12日发售，传言一夜之间成为了现实。

《天诛4》是FromSoftware预定推出的“Wii三部曲”的第一作，当初在与任天堂的合作发布会上曾豪言壮语地宣称将在Wii平台上大展宏图，可惜的是，本作由于与之前作品大相径庭的操作，以及很多方面的设定变化，导致游戏发售后的销量极为惨淡，甚至还不及前作的十分之一，使这款被寄与厚望的新作成为了彻彻底底的大雷作。很明显，PSP版将回归以前传统的操作方式，比以往作品更为强调隐秘行动的风格将会得以保留，玩家们在掌机上也能爽到立体忍者活剧的最新作了。



编者按 根据开发周期来看厂商很可能早就做了两手准备，现在关心的是，《天诛5》是否还会在Wii上推出？只希望这个系列不要就此沉沦下去就好。

TOP新闻直击

●SEGA公布PS3大作《龙如3》的发售日已确定为2009年2月26日，本次新作的预约特典与前三作相同仍是杂志KUMUTAI。



↑本作无疑是最值得期待，也是离我们最近的一款PS3大作了。

●根据统计，X360主机全球销量已经突破了2500万台，超过了前代Xbox统计总销量的总和，此成绩自发售至今用了3年时间。

●来自美国媒体的消息，X360版《横行霸道4》的独占追加章节“Lost and Damned”将于09年2月19日发售，其中将包括独立于原作的全新章节和另外的主人公“强尼・克里比茨”，将会演绎一段独立于原作之外完全不同的自由城故事。

●NBGI于11月23日在日本东京举行了街机版《机动战士高达 高达VS高达》的官方决胜大会“Premium DogfightIII”，来自全日本共计128队的选手参加了本次对战大会。

●山内一典近日在接受媒体采访时透露道，PSP版的《GT赛车》新作正在全力制作中，但会在PS3版《GT赛车5》发售后才会上市，目前正在调试车子建模与网络联机等一系列内容，预计将在近期公布详情。

●KOEI公布以联机和育成为卖点的PSP版《真三国无双 联合突击》将于2009年2月26日发售，预定价格4800日元。

●NBGI公布了NDS推理冒险新作《柯南・金田一事件簿 相会的两位名侦探》，本作将以日本动漫界最为著名的两位侦探角色柯南和金田一为主角，共同演绎超越作品范畴的梦幻推理故事，游戏预定09年2月5日发售，价格5040日元。



●任天堂的台湾子公司溥天公司公布，将推出在全球市场皆大受欢迎的软件《Wii Fit》的繁体中文版，预定12月17日发售，价格3000新台币。

●NBGI宣布将于PS2推出一款《超级机器人大战Z》的资料碟《超级机器人大战Z Special Disc》，其中将收录具有新剧情与新角色的短篇关卡，还有可随意观看战斗动画的鉴赏模式、各种图鉴、音乐、影像、资料集等要素，预定09年3月5日发售，价格5229日元。

●由NBGI与KOEI共同开发的《高达无双2》公开了最新情报，新作中将加入角色之间友好度的设定，角色之间会根据敌我双方的立场及被击倒的次数增减友好度使对话发生变化，并会对分支关卡产生重要影响。

软件 美国专讯 PS3独占《神秘海域2》德雷克财宝猎人之旅

本刊讯 SCE近日以一段视频的方式公开了PS3新作《神秘海域2》的情报，这款传闻已久的PS3独占大作的续篇终于首次揭开了其神秘面纱，德雷克船长将追随着阿兹特克文明开始他新的财宝猎人之旅。

官方暂时还未公开太多关于此作的内容，据称新作中主人公德雷克将与著名冒险家马可·波罗的东方之旅发生一些关联，将沿着这位13世纪伟大冒险家的足迹寻找属于自己的道路，并在古墨西哥被灭亡的阿兹特克民族所在的地区寻找失落的阿兹特克文明，以一名财宝猎人的身份探索隐藏于其中的神秘宝藏。新作将加入在山坡及断崖等地形自由攀爬的系统，玩家可以在各种复杂的地形运用自己的想象及手脚来到达想到的地方，秘密潜行系统会运用冒险者与生俱来的出色行动力避开敌人的视线兵不血刃地达到目标，以此来看新作将是一款动作性十分强的冒险游戏，非常值得期待。



编者按 结合视频描述来看，似乎本作的舞台将十分广阔？也许历游全球也不是不可能。

软件 日本专讯 《勇者斗恶龙9》新情报

本刊讯 "国民神作"《勇者斗恶龙9 星空守望者》即将于09年3月份正式与期待已久的玩家们见面，SQUARE·ENIX近日又公开了新作中作为主人公处点的酒场与充满个性的职业系统，从中我们可以看到游戏的核心细节已经非常清晰了。

新作中玩家的冒险中心是一个由三名女性经营的"露依达酒场"，在这里可以通过中介寻找与自己一同冒险的同伴，通过酒场登陆的角色信息来自由挑选可以和自己组队的人，联机游戏时就要在这里和其他玩家进行交流、互相组建冒险团队。游戏中玩家还可以根据需要更换自己的职业及造型，以组成最合适最搭配的团队，本作可以创造的角色造型项目非常多，除了职业以外，角色的性别、发型、肤色、体形甚至眼睛的颜色都可以自由选择搭配，完全可以运用触控笔来做出任何你心中的理想（或恶搞）形象，用这个角色与其他玩家一起冒险战斗。角色的职业目前已知的有战士、魔法使、盗贼、武斗家等，这些职业都会因成长方向不同而使能力存在很大差别，游戏中必须要根据每项职业的特点来搭配战斗团队，才能做到无坚不摧，成为一支综合实力强大的优秀队伍。



编者按 如此来看《DQ9》也要走联机游戏卖点的路线了，结合近期其他一些掌机新作的动向，看来"MHP效应"为业界带来的影响是极为深远的，国民RPG也不能免俗。

事件 日本专讯 "光碟容量不重要"

本刊讯 PS3运用的50GB大容量蓝光碟一直是SONY方面引以为傲的卖点，但双平台的游戏并没有出现PS3版要优于X360版的现象，甚至很多时候都是后者要优于前者，这不能不说是个怪现象，而近日SE的高管一语道破了天机，指出光碟容量完全无法左右游戏的品质。

SQUARE·ENIX公司副社长桥本真司谈道，厂商开发游戏时首先要考虑的是主机的性能能为作品提供多大的支持，开发人员会根据主机特性进行专门性的制作与优化，以尽量达到最完美的程度，因此在硬件性能差别不大的情况下，所做出的成品差别是非常小的，只会在细节上有些细微的差别，这取决于硬件的特点和开发环境等因素，作为存储媒体的光碟基本上不会起到什么作用，因为在容量不够的时候可以采取双光碟甚至多片光碟的的方法来实现。因此，跨平台的《最终幻想13》两个平台版本不会有什么差别。



编者按 游戏是否好要看硬件机能和厂商的技术水平，只要能耐大，机能多少差点都能用技术来优化过来，况且PS3和X360本身机能差的就不多，蓝光并不能说名什么。

事件 日本专讯 你被萌到了吗？你被萌到了吧 高田光莉饰真人版樱近乎神似

本刊讯 这年头COSPALY并不是什么新鲜事情，但你很难看到与原版神似的优秀作品，而这次CAPCOM为新作《街头霸王4》所一手打造的春日野樱一定会让你改变想法，那个活泼可爱的小丫头就活生生地站在你面前。

《街霸4》将于09年2月12日同时发售PS3/X360版，CACOM最近也不遗余力地在电视上播放各种宣传广告，演出花样也层出不穷，当游戏画面已经不能满足制作人和观众口味的时候，这位真人版的格斗女生就诞生了。这名扮演樱的女孩叫高田光莉，还是一名小学六年级的小女生，可以由图看出与原作中充满朝气的樱非常神似。《街霸4》的制作人小野义德表明了启用这位女孩的原因，因为当年沉迷《街霸2》时代的玩家们现在多已经是三四十岁的父辈了，他们现在的孩子也都差不多应该是高田光莉这种年纪，这会让从二十年年那个时代过来的老玩家们产生相当强的共鸣吧。由此看来新作的制作人还是非常希望重现当年那个辉煌的街霸时代的。



编者按 官方COSPALY的确不同凡响，而且还是名小学生LOLI扮演的，真是难以想象这位小女生出现在狂热的街霸FANS面前会是什么情景，估计会被团团围住要求合影吧。

TOP业界声音



三上真司
PlatinumGames公司开发主任

"我不会去玩《生化危机5》，这款作品不是我负责开发的，更不是按照我的理念去制作的。我想如果我去玩了，会感到非常多的不满意，会觉得这里及那里都需要做很多调整和改变，但开发者们不会因我的想法而产生改变。我想玩家们也许会喜欢这部作品，但我想说的是，《生化危机》系列再不做出改变的话，以后是无法生存下去的。"

——这位当年的生化之父现在的心情一定非常复杂，一方面要在新的项目上打造属于自己的一片天，一方面又对自己当年的《生化危机》系列难以忘怀，他很不甘心，《生化危机》是他一手打造的，但现在只能眼睁睁地看着别人主宰其命运，他现在的话已经不能再对《生化》新作产生任何作用了，但相信打心底三上还是真心期望《生化》系列能一路走好吧。



岩田聪
任天堂公司社长

"我们的产品不需要进行降价措施，包括硬件主机以及软件，都不会轻易调整他们的价位，游戏的廉价版也不会，因为我们认为游戏产品需要一个稳定的市场，一个相同价值的产品没有必要分两种价格卖给玩家，那是很奇怪的事情，会让很多人认为以后会降价而不去买，且那样对于先买的玩家来说也是很不负责的，"

——岩田聪当然有这个本钱说这番话，任天堂现在的产品无论是Wii也好NDS也罢，都在全球市场处于无法企及的领先地位，或者说他们早已经获胜了，因此完全没有必要再用降价来刺激销量，保持现状就可以坐等着收钱，任天堂的游戏也是一样，再老的游戏也有人来疯买。



和田洋一
SQUARE·ENIX公司社长

"现在的游戏界早已经不像从前了，单一主机一家独大的时代已经过去，多元化全球化是业界发展的大趋势，作为第三方的厂商要想生存下去，就必须全面发展在多种平台上开发产品，目前的三大主机将长期处于三足鼎立的局面，押宝在单一主机上风险太高，多平台化，谁都不得罪，才是明智的选择，这也是我们推出众多X360的RPG和《FF13》跨平台的主要原因。"

——利益就是一切，原来被一台主机占据的市场现在被三家瓜分，只要那三分之一的份额显然无法养活自家的员工，任谁也不会觉得饱的。

事件 日本专讯 六款作品荣获PS年度佳冠

本刊讯 能在一年一度的游戏大赏上榜上有名，是每一位游戏制作人的梦想，不仅意味着自己的作品得到了肯定，也标志着自己职业生涯的辉煌，今年的PlayStation Awards又让六位大神登上了神坛。

PlayStation Awards是一年一度日本地区PS系平台游戏的年度表彰活动，以作品的最终统计销量为参考依据，共分金、白金、双白金三个档次的奖项，分别为50-100万、100-200万、200-300万分级。本年度拔得头筹的状元是今年在PSP平台席卷狂潮的《怪物猎人P2G》，以250万套以上的销量毫无悬念地赢得了双白金年度总冠军，排名后五位的作品均达到了50万档次的金奖，分别为PSP《核心危机 最终幻想7》、PS2《WE 2008》、PS3《合金装备4》、PSP《梦幻之星P》和PS2《超级机器人大战Z》。六款获奖作品的当家制作人 本良三、金泉英树、寺田敏之、小岛秀夫、酒井智史、寺田贵信登台合影，并分别发表了获奖感想，表示对长久支持的玩家们表示感谢，未来的作品也会继续努力。在本次酒水招待会式的活动上，SSCE社长平井一夫也发表演讲，表示对获奖作品和制作人的祝贺，并对支持PS业务的所有厂商和玩家表示衷心的感谢。活动会场还见到了久多良木健，现任SCE名誉会长的这位昔日的PS之父也特意来此祝贺，也成为本次活动中的一道特别风景。



事件 日本专讯 水口哲也打造Wii音乐新作

本刊讯 水口哲也，对于众多当年的SEGA饭来说这是一个伟大的名字，《大空频道5》、《Rez》带来的感动至今记忆尤新。而这位已独立门户的音乐人又将为我们带来新的感动，你将在Wii上玩到他亲手带来的新款音乐游戏作品。

在日本举行的业界老铺雅达利的新闻发布会上，水口哲也代表他一手创办的Q ENTERTAINMENT公司宣布将为Wii开发一款音乐类型的游戏，名称暂定为《QJ》，由水口本人亲自担任游戏制作，雅达利负责游戏的发行工作，预计将会在09年发售，只不过目前他还没有透露关于此作的任何详细信息，具体估计要等到以后合适的时机才会予以正式公布，水口也没有说明推出此作的原因，但估计是看中了Wii平台庞大且平民化的用户基础，希望借此能有一番作为吧。此外发布会上雅达利方面还公布了一款对应X360平台的新作《Cubed》，详细未明，预计将在09年发售。

编者按 音乐大神制作的音乐游戏当然令人十分地期待，不过这次还是要为他捏一把汗的，Wii上的第三方游戏一向运势不佳，祝愿水口大神能交到好运。



←水口哲也曾经是SEGA最得力的干将之一，他的游戏与音乐是很多人心中的最爱，本次会如何呢？

软件 日本专讯 "猛将传"传染？《基连野望》新作

本刊讯 似乎是暗荣的"猛将传骗钱计划"也刺激了业内其他厂商，近来不少佳作都有了加强版资料片的推出消息，这不，年初PSP上广受好评的《基连野望 阿克西斯的威胁》也将推出其加强版，PSP和PS2玩家都可以爽到经典高达战略游戏的魅力了。

本次新作定名为《基连野望 阿克西斯的威胁V》，标题后面的那个"V"意义暂时不明，是否代表剧本将推进到V高达还有待证实，不过官方已经公布了新作中将加入小说《闪光的哈萨维》中的机体与角色，"三高达"和哈萨维等人都会正式登场，也会有其相关剧情一并演绎。此外还将加入大量Z-MSV及《高达前哨战》中的机体，Z2、阿姆罗专用ZPLUS、EX-S等人气名机都将闪亮登场。游戏系统将会以前作为基础，并加入全新剧本，阿姆罗的老爸迪姆·雷也将拥有自己的强大军队。本作预定09年2月12日发售，PSP/PS2版价格分别为5500日元和6800日元，两版本同时发售。



事件 美国专讯 新机含256M内存 无硬盘也可存东西

本刊讯 微软新推出的双65NM主机让玩家们欣喜若狂，很多人都在抢先订购版Arcade版的新主机放心爽上一把，而微软最近又公布了新推出的主机中将之内置256MB内存的消息，这实在又是一个好消息。

这批主机是从10月份开始上市的，采用了新设计的全新主板，除了GPU也改为了65NM外，主板上还新添置了256MB的内存，玩家可以将一些不大的游戏存档和下载到的一些小文件存储到其中，这不禁让人想起了以前SEGA土星机，这种方便玩家的设定相当不错，有兴趣的玩家不妨留意一下。

另外，微软官方已经确认了年底圣诞前后的一系列促销活动，包括美国纽约及洛山矶在内的大中城市的卖场和综合商城都将举行为期数周的大规模X360促销活动，包括买机送赠品,抽奖活动及捆绑销售软件等丰富多彩的内容。

编者按 这个小设计让人感到很舒服，虽然256MB对于X360来说有些小，不过用来存储游戏存档已经足够了，这对于A版主机来说无疑是至宝。



TOP新闻直击

●SQUARE・ENIX公布了即将于09年2月19日发售的X360大作《星海传说4》将采用3枚DVD的超大容量推出，游戏内容将会非常饱满，首发日版价格8950日元。



←明年2月最值得期待的就是它了。

●NBGI再次大幅公开了《高达无双2》中即将包含的机体角色与游戏系统，其中《高达F91》中的塞西莉及《高达SDDE D》中的拉克丝和露娜等人都将于新作中以可使用角色亮相登场，此外游戏中还可以通过拼装零件的方式组装强化自己的机体，使战斗更有利于自己。

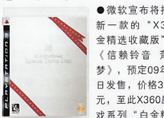
●在PC平台获得超过100万销量佳绩的角色扮演游戏《The Witcher 巫师》，由制作发行厂商Atari和CD Projekt RED公布即将移植到PS3与X360平台，移植版本定名为《The Witcher: Rise of the White Wolf》，发售日与价格暂时未定。

●SNK公布了PS2版《格斗之王2002 终极之战》日版发售日为09年2月26日，价格5040日元，初回特典是一张满载特殊连续技演示的DVD光碟，格斗FANS绝不可错过。

●SEGA公布了PS3/X360版《索尼克世界大冒险》的日版新发售日期为09年2月19日，游戏的OST音乐光碟则将于1月28日发售，而Wii版则依然会照原计划于08年12月18日推出。

●有消息称，在美国拉斯维加斯举行的Spike TV 2008游戏颁奖晚会上，将首度公开X360大作《战争机器2》的资料片，此外还会有PS3重磅《战神3》的最新影像公布。

●SCEJ宣布从年底12月18日开始，玩家购买一台PS3主机将赠送一张游戏体验版光碟"祝！PS3生活"，分为红白两个版本，其中包含多款PS3游戏的试玩版，红版包括《WE9》、《非洲》等游戏，而白版则包含《生化危机5》、《龙如3》等来年的大作试玩版，非常吸引人，两个版本可在买机时任意挑选一款，不过这个促销套装仅限日本地区销售，有意的玩家还需寻找渠道从日本购买。



●微软宣布将推出最新一款的"X360白金精选收藏版"——《信赖铃音 萧邦之梦》，预定09年1月8日发售，价格3800日元，至此X360廉价游戏系列"白金精选"已增至44款。

●Activision Blizzard公司在一项官方活动中，公布了旗下大作《使命召唤》的第6篇《使命召唤 现代战争2》，新作由4代的小组Infinity Ward工作室负责开发，将是大受欢迎的《使命召唤4 现代战争》的续作。

唉，日本业界没希望了……

首先要声明，本人绝非欧美游戏饭，看看近期欧美FPS游戏的火爆，作为一个日式游戏的绝对拥护者，不得不为正在衰败的日本业界捏一把汗。近两年来，日本业界萎缩的十分厉害，统治了主机界十年的索尼王朝土崩瓦解，失去了蛇头的各大软件厂商，也都纷纷倒戈。所有的传统名作都纷纷劈腿跨平台，一场旷日持久的混战弥漫着整个业界。 □文/七曜

三大毒瘤，各显神通

为什么现在的日本业界越来越颓废？总结下来有以下几个原因，以任天堂的Wii为代表的，倡导所谓的体感游戏，而放弃开拓新主机的技术力，垄断了软件市场后，导致软件厂商因为利益而只能选择开发低端游戏，使得整个游戏制作风潮都要强制"体感化"，因为技术力的不足，让之前的很多游戏名作都毁在了Wii上，例如《天诛4》，众厂商一味的追求"体感化"，只是为了迎合Wii来提高自身软件在市场上的占有率。如果日本市场硬件方面，完全被Wii占有，那么只能说这是日本业界的悲哀，任天堂是导致日本业界停滞不前的根源之一。



接下来就是史克威尔·艾尼克斯，作为日本业界RPG的旗帜厂商，不思进取，《最终幻想13》系列和《勇者斗恶龙9》迟迟接不开庐山真面目，反而是《最终幻想3、4DS》、《勇者斗恶龙4、5、6》的NDS复刻版层出不穷，用冷饭来为新作换取奶粉钱已经成为业界公开的潜规则。还有一个毒瘤就是光荣，多平台冷饭对它们来说那是家常便饭，而且它的冷饭和SE不同，光荣的冷饭既没质量也没人气，所以它们只能全平台推出，以量来达成目的。

还没进入次世代——任天堂

自从N64和NGC连续败给PS和PS2，任天堂就决意不再从技术层面上与索尼正面竞争，虽然Wii的体感游戏，开拓了很大的新玩家层，但扪心自问，这些新玩家都是传统意义上的核心玩家吗？为什么现在日本业界的游戏缺少创意，缺少技术力？就是因为厂商都去把制作方向转向Wii这种十分肤浅的游戏。不需要宏大的世界观，不需要复杂的系统的设计和美形的角色塑造，一个感应装置就解决一切问题，哪怕有时遥控装置不怎么灵活。如果你玩过PS3和Wii，就能发自内心的感受到，PS3的无线手柄比Wii强大数倍，不需要把握距离，不需要对准感应装置，我直接躺在卧室里，都能随心所欲的摇控放在客厅里的PS3进行《真·三国无双5》的修罗难度，这就是差距。自于画面方面Wii就更不值得一提，和PS2同一水平根本算不上次世代主机。因为PS3的没落，很多游戏的平台无奈的选择了Wii，但除了任天堂自家的软件外，又有几个大作能在Wii延续往日的辉煌，战国无双来了，死了；天诛来了，雷了，我们看看下一个会是谁。没有选择Wii作为平台的游戏作品，为了销量都只能选择跨平台PS3和XBOX360，不过从游戏素质上来看，还是远比Wii的高，虽然Wii上有一些第一方的强势软件撑腰，但垃圾软件高多。不过纵观现在这个烂作如云的年代，玩家们想找几款真正的精品，真的称得上是"淘金"了。你说任天堂有没有精品软件，答案是肯定的，例如塞尔达传说就是一个例子，如果要说老任哪个系列作作都是精品，恐怕就只有塞尔达了，简洁+创意完全的在这款作品中体现出来，一片大陆+一个勇者+一个公主再+一个魔王，就能创造出无限的可能。



←KOEI和TECMO即将在2009年4月1日合并，和03年SQUARE和ENIX合并的日期同月同日。



拿冷饭为新作赚取奶粉钱——史艾

前些时日，史艾社长和田洋一表示，低风险，高回报，这其实就是Square Enix近来不遗余力地重制和移植各种以前老主机上经典游戏的原因。当然这样做也有其好处所在，以前不幸错过那些经典游戏的玩家就可以在自己喜欢的新主机上重新体验名作魅力，而另外一部分喜欢怀旧的人则能够顺便重温旧梦。这些冠冕堂皇的话，说出来多么动听，但这其中的目的也是拿冷饭为新作赚取奶粉钱，FF和DQ的正统新作迟迟不能露面，FF13至今还未推出战斗和系统画面，可见其完成度有多么的低。甚至将一张加了点料的电影——FF7AC和FF13的试玩版同捆拿出来赚钱，这种手段着实恶劣了一点。和田洋一解释道："现在游戏售价不便宜，消费者在选择那些他们并不熟悉的游戏时，都会倾向于更加谨慎和保守的态度，所以推出一些经典的游戏复刻版也是为了保证游戏品质。"这明显是倚仗自己拥有FF和DQ这两块金字招牌傲慢和狂妄。在日本市场，凭借FF和DQ的影响力，几乎可以说，拥有它们就是拿到了业界的铁饭碗，日本人对它们是习惯性的消费，这也养成了它们这种肆意宰割消费群的恶性商业手段。他还表示这并不意味着Square Enix不思进取，并强调原创新作的开发同样是SE投资的重点，比如《无尽隐秘》和《最后的遗迹》。这次《最后的遗迹》素质比预想的要高，看来如果SE愿意真心来创作一款游戏，还是有希望的，3A、L5这些以高素质游戏闻名的制作组也是SE的枪手，如果说日本业界想要崛起，还得SE来领头。

业界偷工减料的代表——光荣

光荣可以说，已经被我说烂了，偷工减料出冷饭、半成品，这是日本业界目前的普遍现象，光荣的行为只是整个业界的缩影，是一个广大阴暗面的冰山一角，这股暗流来势汹汹，因为成为业界真正的毒瘤之一，如果说任天堂在硬件上不思进取，史艾倚仗FF和DQ两块金字招牌炒冷饭，都有足够的资本来炫耀的话，那么像以光荣为代表的这些二线游戏厂商有什么理由来砸自己的招牌？看来整个业界在遭遇到经济寒冬的同时，在创作理念上也遇到了瓶颈，技术上也开始落后于欧美，像L5这种想逆流而上的厂商，在这种严峻的大形式下能够突破重围吗？我们只有静观其便，KOEI和TECMO即将在2009年4月1日正式合并，这让人想起当年的是Square和Enix，相信在整个业界形式不容乐观的大环境下，被迫合并的游戏厂商会越来越多，日本业界今后究竟会走向何方，让我们一同来继续关注……

道高一尺，魔高一丈！玩家怎样对付厂商？

俗话说，没理的怕有理的，有理的怕不讲理的，自打游戏诞生第一天起，游戏玩家、游戏厂商与各路黑客盗版商之间的三方周旋就一直没停息过，作为业界主角的厂商们为了让自己花费多年心血和无数钞票开发出的产品收到最大回报，不仅在宣传造势上大卖力气，还要在产品安全上想尽一切办法保护自己的利益，而玩家方面，当然也不会那么老老实实地受厂商的摆布，因此一场场技术对技术，土方对土方的战斗这么多年就从没停息过，至于会持续到什么时候，恐怕只有阎王爷才知道。□文/翅膀

加密？破解只是小儿科！

索尼的PSP3000与任天堂的NDSi相继上市，虽然标榜"大屏幕、高清晰、麦克风、便捷上网"等等让你掏腰包的理由，但对于广大第三世界的人民来说，最新加密与封锁烧录卡才是最新的"卖点"，那些新功能让我们有一百个理由去买它，但后者却也让我们有一千个理由不买它！对于厂商来说，每年因网络下载ISO和烧录游戏带来的软件收入损失是不可估量的，虽然下载游戏从某种程度上来说提高了硬件销量（尤其是中国大陆地区需求量带来的变相走私销量），但相对的这样也带来了越来越多的软件销量损失，合计算来仍然是得不偿失的。所以，加密，加密！里三层外三层的加密保护就这么包上了，但既然是有利可图，机子有人买，而且还是同一款主机的所谓新版机，那些高超的黑客们自然不会放过这些东西，你不是加密吗，我就要破了你，证明你厂商的无能！其实很多黑客都不是为了钱什么的，而是为了证明自己的能力，向外界展示自己的技术，殊不知就有开发电脑病毒的达人被聘请为国家技术人员的例子吗？这年头别管你干的什么，只要没触犯道德和法律的底线，你就是个强人。所以锁泥和老任这点伎俩在黑客眼中也只不过是"需要花些时间的考题"罢了。近日已经看到有达人放出了在新机上试验烧录游戏的视频，还有那款最新的什么神奇电池，似乎厂商们的最新"马其诺防线"也要土崩瓦解了……



至于光盘加密，早已经是老掉牙的东西了，在英明神武的黑客面前破个光盘就跟撕破一层纸一样，除了某款蓝晶晶的高科技产品还在试验中外，其于全部都是5元饭的天堂……

BAN机？我给你解封！

这个算是明目张胆的对抗厂商的"独裁统治"了。2008年11月11日，在光棍节这个特殊的日子，号称无限金钱的微软又干了一件无比缺德的事，它在毫无征兆预警的情况下大规模封杀了大批改机X360的LIVE权利，无数玩家因此痛心疾首并失声痛骂，且在秋季更新的LIVE高峰期间加强了监控力度，甚至有玩家登上LIVE后仅10秒即被封杀，严酷程度可谓史无前例。而就在微软对此洋洋得意，幻想着被封玩家乖乖再买一台新机时，国外有玩家通过给主机加转特殊芯片，解封了被BAN的主机，并成功登上了LIVE……

微软的所谓BAN机是通过网络检测，检测登陆LIVE的X360主机内部固件机构，一旦发现更改了原始设置就会毫不客气地封锁该主机的固件ID并记录在案，X360因此变成了X180，因为没有封LIVE的ID因此换台主机还可照常上LIVE，不过换台主机……再买一台？再掏一份主机钱？微软又要宰我一刀？不行！绝对不行！因此玩家就想尽各种办法想让被BAN的机器能再次恢复LIVE权利。有人在游戏光盘中加入了特殊程序，在上LIVE时通过光盘中的程序设法绕过微软的检测，就像直读那样的原理，还有最近几天法国玩家给主机加装芯片及重新上LIVE的消息也不是空穴来风，如果将其规模化实用化，那JS店内又会多出一项颇能招揽生意的项目了，"完美直读！BAN机解封！轻松上网，享受快乐生活！"这是多么吸引人的招牌啊……真是期待微软的LIVE总监看到这种情景会是怎样的脸色，当然这是后话了。



游戏太贵？我买二手的！

不可否认欧美及日本等资本主义发达国家要比我天朝人均收入高得多，再加上国家对知识产权的重视使得散装现象要少得多。但这并不意味着他们人人都是富翁，可以像买5元碟一样买那些动辄数十美元数千日元的游戏，甚至某些无良厂商还把游戏定价定得让人瞠目（比如某暗荣的1万日元历史游戏），对于没有收藏欲望只想玩一款游戏的人来说，买二手的正版确实是不错的选择，于是所谓中古市场就孕育而生且由来以久，大批玩家也因此受益非浅。但这当然严重侵害了厂商的利益，二手买卖让本应属于厂商的钱互相流通在玩家手中，游戏这种精神产品并不具备实际的持续价值，软件也不会像电视机洗衣机那样明显折旧，玩家玩的只是游戏这个过程而非一块卡带或一张光碟，这个过程过了也就没什么太大价值了，但厂商们偏偏卖的就是这个游玩过程，所以自打红白机时代开始任天堂为首的厂商们就没停止过对二手市场的打压，因此而产生的官司也层出不穷，关于二手市场的合法性至今仍争论不休，那么，厂商和玩家们将如何继续这种不可调和的矛盾呢？

最近有一条消息很值得致意，说是《战争机器2》的制作人对该作单周200万的销量仍感不满意，认为本应再多一倍的销量，因为至少有超过一倍的玩家也玩到了这款游戏，那那部分钱去哪了呢？很显然是买新游戏的玩家又把玩过的软件卖给了别的玩家，这样厂商就赚不到那部分的钱了。所以他们有计划将制定一种新的制度，就是在新发售的游戏中设定最终BOSS前的密码，玩家必须要上网通过自己购买游戏时获得的帐号来从官方获得这个密码才能打最终BOSS顺利通关，也就是买二手的玩家将不能完成游戏。此项计划立刻遭到了大批玩家的口诛笔伐，认为这简直是把不完整游戏拿出来卖的骗钱行为，厂商也被迫做罢，虽然这跟减少二氧化碳要交呼吸费一样是个笑柄，但厂商能想出如此损招来也不得不让玩家产生警觉，商人永远是惟利是图的，消费者也永远是贪便宜的，梦之战斗远未结束。

修不好？我砸了听响！

有个四个字的流行词叫"由爱生恨"，即爱你爱到死爱到想杀死你的地步，其实都是因为爱太深却得不到满足而产生的病态心理。现在的游戏主机尤其是今天这代的三大主机，都存在着各自无法替代的吸引力及"无法替代"的缺陷，玩家既想拥有自己的次世代主机又要为质量及主机前途担心，相当多的玩家都不敢贸然出手。以某台著名的"三红机"为例子，全世界每天不知有多少台X360被送进微软和商家的修理库，更可气的是不光是KS，就连送到微软官方修理的机器被送回来后仍然逃不过三红的厄运，甚至被送回来的机器还是被翻修过的别人的机器！如此不厚道不负责任的行为简直就是对玩家的侮辱！对这种情况很多玩家都对微软表示了彻底失望，而那些三红后的机器怎么办？送回去修也修不好还劳民伤财，不跟你费这神了，老子砸了还听个响呢！于是乎，三红机产生了各种各样的新式用途，铁饼、砖头、垫脚石、棒球、沙袋……等等出奇的花样不断涌现，玩家的发明创造力让人惊叹。前几天还看过一段视频，是三个彪形大汉在测试三大主机的抗击打能力，十几块板砖被放在主机上面，然后像撒旦劈砖一样一击粉碎，可怜的X360第一轮即告再起不能，强劲的Wii却持续三轮仍然运转正常，老任不愧是老少皆宜的典范，居然也考虑到了有暴力倾向玩家的生理需求，值得学习，值得学习。

算你狠 老子不玩了！

这绝对算是对付厂商的超必杀级究级战术，大有鱼死网破的英雄气概。厂商花了那么多时间砸了那么多美元。赚的是谁的钱？当然是玩家的！厂商一切行为都是要玩家服务的，只要玩家还要买厂商的游戏，玩家就还是爷，您就得罪不起，所以，不管你微软也好老任也罢，你别太过分，惹毛了老子不买你的游戏总成了吧？看你赚谁的钱去，所有的玩家都不买了您就喝西北风去吧！因此，厂商再有狠招再精明，也不能违背玩家们的意愿和心声，我们玩家才是厂商的祖宗、天王老子，您说是吗？

以上纯属闲扯，其实大部分厂商还是会为玩家着想的，毕竟厂商的产品是要卖给消费者的。只要从正规渠道购买正版软件，这个市场仍然是蔚蓝清净的世界。淡然，如果碰上实在难以忍受的无良情况，请参考上面自行对号入座。



如何打造一款卖座游戏?

"20%"的压力

对于游戏开发而言，有没有可能将某些重要元素集合之后就保证获得巨大的销量？如果在某款游戏中加入少许关键因素是否能够明显增加其销量或延长其生命周期？有没有一种比较固定的套路或是设计思路来制作出一款完美的游戏？

相信这些都是一直困扰着所有游戏制作人的问题吧。虽然毫无疑问的，不可能所有的游戏都能够获得成功并获取收益，但是最近的一项调查结果实在是太过出人意料：那就是所有的游戏中，只有20%的作品能够为厂商带来收益，其余80%的作品不是仅仅能维持收支平衡就是亏本！

20%！这个比率绝对让人心惊。这也就不难理解为什么像是EA、ACTIVISION、UBISOFT这样的著名厂商也都会专门委托调查机构来研究成功游戏的"标准处方"了。所幸，最近这项研究可以算是小有眉目了，我们不妨一起来看看在如今的业界，如何才能打造出一款成功的游戏大作。

什么样的游戏才卖座?

负责进行该项目研究的是"电子娱乐设计与研究"EEDAR公司（Electronic Entertainment Design and Research），他们以一款名为《FutureNot》的游戏为假想开发对象，通过分析近些年来诸多成功游戏的原因，提取出一些正面要素后，将它们逐步加入这款假想游戏中，并通过不同的组合来预测该游戏未来的可能销量——当然，这只是一个研究用的数学模型，实际上《FutureNot》并不存在，也从没真正被开发过。

尽管实际的游戏设计、开发以及销售并不能像制作模型那样通过简单的拼装就能得出结论，但是如果对整个游戏进行全局的研究，还是有可能制作出成功的模型并加以分析研究和预测的。本项目得到了包括EA、ACTIVISION、UBISOFT等厂商的资金支持，从2006年成立以来，20来人经过两年的工作，将多达6000款样本游戏进行分门别类，并提取出其中的关键要素——例如游戏类型、风格、甚至



是主角性别等等。

通过对这些历史上的经典游戏进行整理，就有可能对计划制作的游戏的销量做一个大致的预测，此外对包括开发团队、发行商、广告成本以及发售日期等要素对游戏销量的具体影响。EEDAR的创始人扎特金（Zatkin）说道"对于我曾经开发过的每一款游戏，我们都无法确定哪些要素可以使得销量更好"，他在创立EEDAR之前曾经从事了11年的游戏设计。例如"无法得知多花费50万美元去给游戏增加一个多人模式是否值得"就是众多让人头疼的问题之一。事实上，在一款游戏的开发过程中，有60%的开发费用都被用来重新设计和重新开发这上面了。

五十万份销量的假想游戏

在EEDAR的预测模型中，《FutureNot》在类型和风格上被定义为"一款素质较高的正统游戏"，由UBISOFT的蒙特利尔工作室（Montreal studio）负责开发，该工作室曾经制作过《刺客信条》等著名游戏，实力是有目共睹的，而发售日则预定是2010年10月。在上述几项要素的前提下，本作在XBOX360上的预计销量为21.6万份左右，因为根据之前的数据统计，50%的360游戏销量大多在7.5万份到25万份之间。《FutureNot》21.6万份的销量正是基于这项数据做出的预测，预计在游戏发售后的6个月内达到此销量。

下面我们开始来一步步的"加油添醋"，首先就是加入"成人要素"，所谓的"成人要素"包括暴力、色情等内容。！这倒也没啥好奇怪的，看一下近些年来在欧美大卖的游戏，有哪一款是"13岁以下"级别的？《HALO》、《使命召唤》、GTA等等超级大作，哪一个的年龄分级不是M（Mature，成人）？在EEDAR的设定中，《FutureNot》题材是一款带有成人镜头、有一定潜入要素的动作游戏，同时还会加入一定的角色扮演的元素在其中。

剧情方面，《FutureNot》被设定成是一个穿越时空的故事：特别探员莱斯利·该隐（Lesley Cain）在一次针对恐怖份子的调查行动中不小心启动了某个会引发世界末日的装置，为了避免这场浩劫，他必须通过时间旅行回到过去阻止灾难的发生——然而每次他完成时间旅行再回到现在时，都将不得不面对因为历史的细微变动而造成的巨大效应。应该说是一个比较正统的题材，尽管时间旅行和时间悖论这种题材已经在诸多的科幻小说或是同类游戏中被借鉴过，不过这种题材总还是容易吸引玩家们的好奇心的。

当然，秉承了欧美厂商一贯的传统，跨平台发售是不可避免的，《FutureNot》的PS3版预计销量为192256份——关于这个数字倒是很让人好奇，作为一个预测性质的模型，是如何得出如此精确的数字？毕竟之前360版的预计销量可完全没有这么精确，而且精确到个位数的预测实在是有些不靠谱。不过EEDAR并没有对此做出说明，我们姑且就先忽视这一点吧。不管怎样，目前为止的努力，使得《FutureNot》的预计总销量已经达到了408336份，这个成绩已经很不错了，让我们再继续努力！

"加油添醋"的成功秘诀

作为玩家而言，自然是希望游戏包含的内容越丰富越好，这样才会感觉更加"超值"。那么给《FutureNot》增加一个多人模式是否值得呢？毕竟现在大多数该类游戏多少都会包含一个多人模式，尽管本作的基本构想仍然是以单人模式为主。

根据EEDAR的预测，增加一个多人合作模式的话可以让销量增加12400份，增加一个对抗模式的话可以让销量增加25000份。扎特金分析道，这部分的销量增加可以为游戏公司多获得100万美元的收益，如果制作以及执行这些模式的费用不超过30万美元的话，显然这么做是值得的。

不过这种多人模式还是太简单了，如果能够开发类似《使命召唤》这样较为完善的多人模式的



话，将对游戏销量的促进有更为显著的推动作用。由于不少玩家会将玩过的游戏出售，因此二手游戏将会影响到全新游戏的销量。而通过丰富多人联机模式以及增加网上下载内容的方式，可以延长游戏的生命周期，玩家在某款游戏上花费的时间越多，那么他将其当二手游戏卖掉的可能性就越小、或是越晚，这在另一层面上也能促进全新《FutureNot》的销售。

发售日的选择自然也是非常重要的一点，前不久PS3创意游戏《小小大星球》不如人意的销量，就有分析家认为索尼在发售日的选择上有误。许多游戏都会选择在假期或是节日期间发售，这样由于人们有更多的闲暇时间可以玩游戏，而且不少大人也会选择购买新游戏来作为给自己孩子的礼物——著名的"圣诞黄金周"就是一个很好的例子。不过凡事都有两面性，由于大量游戏都会选择在这类时间段发售，同时也增加了该时间段内各发售游戏间的激烈竞争。

开发小组的实力对于游戏成功与否同样有着重要的影响，将好题材交给一个垃圾或是二流开发团队去做，很难想象最后的表现能让人满意。举个例子，《FutureNot》的开发小组育碧蒙特利尔已经用之前数款作品的成功证明了其在动作类游戏开发上的实力。如果是将蒙特利尔换成一个实力不足的开发商，或是一个擅长策略类游戏的开发商，就无法保证游戏的品质了。此外，包括视觉表现效果、品牌效应以及游戏制作人的名人效应等都会对游戏的销量产生影响。

"一款游戏能否成功，并非仅仅是一两个因素就能够决定的。但是通过对积极因素的有效组合，将绝对会使游戏厂商大为收益。"本文中EEDAR的这种预测模型以及更多科学分析方法的引入，使得制作一款素质有保证的游戏的可能性得到提高，尽管要想做出一款真正的超级大作，所需花费的努力和要注意的事项比这个模型要复杂的多，执行难度也要高出许多。但不管怎样，这是一个不错的尝试，至少，对剩下无法赢利的"80%"而言，肯定有值得它们借鉴的地方。 □文/北斗

横行"罢盗"

——只可远观的PS3盗版

"要是PS3早点破解的话，360现在哪会这么嚣张？！""有PS3盗版的话，那么我们就可以玩得起了。""PS3什么时候破解啊？我都等不及了。"

PS3已经发售了两年的时间，然而到现在大家翘首以盼的盗版还没有推出。有的人早看清了现实，于是加入到了正版的队伍当中。然而还有很多人依然在盼着黑客们快点破解PS3，期待早日玩上价格低廉的盗版。不过本文恐怕要给这些期待盗版的玩家泼点凉水了，因为就目前乃至近一两年来看，PS3的盗版是不会出现在市场上的。这并不是说PS3防破解的手段过于高明，而是它的盗版不会给任何人带来利益。以下不妨先让我们来看一下有关PS3的破解情况。

多管齐下的破解方式

首先的第一步：复制光盘。不管主机能不能破解，先把蓝光光盘里的内容完整复制下来，就算是取得了初步的胜利。黑客们在这一步上进行得很顺利，终归和以往的方式差不多，只不过需要用到蓝光读取设备这样的新装备而已。于是，令人兴奋的消息便在PS3发售不久之后传了出来："我们已经成功创建出PS3游戏光碟的镜像文件"。许多玩家们听了也觉得欢欣鼓舞，因为"盗版盘"已经有了，那么似乎距离破解也只有一步之遥。这种想法大概都是被360和Wii所影响，因为这两款主机的破解都非常神速，只要光盘内容出来了，那么破解芯片不就是屏蔽主机的正版认证功能么？不管怎么说，这绝对是PS3破解的第一步。不过这第一步所带来的问题也不容忽视：那就是光盘容量太大！一开始破解复制的《抵抗 人类没落之日》在删除了没用的文件之后，其容量居然有17.53GB。更不要说之后应用到单面双层技术的《合金装备4》了，其容量更是在40GB以上！那么我们要用什么样的载体来装这些游戏呢？这个我们以后再说，先看看黑客们接下来的破解吧。

在第一步复制了光盘之后，下面的工作就是开发破解芯片了。这段时间比较热闹，多个黑客组织同时上阵，传出的消息有真有假。其中的一则是在2007年底，有消息称，PS3的破解芯片已经面市，并且在所有版本的主机上加装成功，可以顺利运行盗版蓝光游戏盘。不过该破解芯片面积约为一平方分米大小，需要飞线50余根，比PS2加装直读芯片还要复杂。而且最大的问题在于破解芯片的价格，竟然高达千元！当然啦，PS2最初的直读芯片也是价格不菲，而且从长远考虑，现在多花一点钱也是值得的。不过大家留意一下，这个芯片的面积有一平方分米，是不是大得有点夸张？！看来明显是技术不够成熟，即便真的推出，相信后续的改良版也会有不少，大概玩家还需要再等一等。

接下来还有些黑客更绝，其手段简直都不像一般黑客，因为他们掌握了索尼的"内部信息"。这帮神通广大的黑客正在尝试将零售版PS3主机伪装成开发机，之后使用伪装后的PS3主机运行自制程序从而达到破解的目的。而且该破解小组请来了外部程序工作人员来制作伪装芯片，这种类似直读的伪装芯片中装载了开发机的信息，因此可以直接读取刻录光盘。说到这里大家是不是就明白了，懂得这个技术的人肯定不是一般的黑客，即便不是索尼内部的程序员，大概也是得到了相关的技术支持。这个小组似乎是最有希望的，但后来因为不明原因，他们的进展突然变得缓慢了许多。难道是索尼内部提高了警觉，以至东窗事发？反正现在我们还没有看到这种伪装之后的"开发机"。

从以上几点我们可以看出，PS3的游戏容量非常大，刻录光盘的可行性不大。而直读芯片的技术还不成熟，并且价格太高。那么效仿PSP这种把游戏拷贝到硬盘里的方式大概就是最后的希望了。果然，在以上破解方式都陷入困境的时候，有人在国外的网站上放了一段视频，演示了在60G版PS3上用硬盘运行《战鹰》取得初步成功。视频放出后在相关论坛引发长达11页的激烈辩论，有不少人怀疑视频作者造假；更有人指出之所以选《战鹰》下手是因为PSN提供该游戏的下载。不过几位资深的黑客倒是很看好这种破解方式，只不过依照他们的经验，这种方式依然存在很多现实问题。

好了，关于PS3的破解方式就是以上这些。但为什么破解方式多样，却始终不见进展呢？下面我们就来一一为您解答吧。

天下主机，惟我不破！

首先我们打击一下期待蓝光盗版盘的玩家。众所周知，盗版之所以诱人，就是因为价格便宜。360的正版游戏卖300元左右，最贵的可能有400多，但一张盗版也就在10块以内，相差3、40倍。而PS3呢？蓝光光盘的单面单层（25GB）售价为15至20美元（100到140元人民币）左右，而单面双层（50GB）的就是39至49美元（280到350元人民币）左右。要是您自己刻的话，一台蓝光刻录机就要3000元以上。相信这个价格对于盗版商或者玩破解的玩家而言，都是不小的负担。一张PS3盗版游戏的成本最少也要100多块钱，而现在卖盘的利润比较低，万一再刻坏了几张盘，那么得卖出多少盘才能挽回损失啊？并且这么贵的盗版，又有多少人会去买呢？

上面的这个事实既然令复制蓝光光盘的希望成为了泡影，那么等于也给破解芯片宣判了死刑。因为既然连盗版光盘都没有，那么直读芯片也就没有存在的意义了。当然也有人认为蓝光的价格在不断走低，早晚有一天会和今天的DVD一个价。不错，的确有这个可能。但另一个残酷的现实也必须看清，那就是蓝光的普及还不够，生产成本也不可能在短期内迅速降低，要想和今天的DVD一个价，恐怕那时候PS4都发售好几年了。

接下来再看看把游戏装进硬盘运行的方式。其实这种办法在PS3推出的当月已经有外国的破解达人通过安装在PS3上的LINUX系统实现了，随后几个月在网络上一直都有流传PS3的硬件破解和ISO引导软件即将公布的消息，但为什么后来又没动静了呢？就是下面的原因。

前面我们说了，蓝光光盘的容量为单面单层25GB，单面双层50GB。对于喜欢上网免费下载游戏的玩家而言，这绝对是一个很大的问题。随便一个游戏都要十几甚至二十几GB，更有像《合金装备4》这样40多GB的大作，下载时间就是很大的问题，另外还有存储空间的问题等等。就算有的玩家家里的网络带宽足够，一两天就可以下载完成，但PS3的硬盘最大才80GB，可用空间则不到80，像《合金装备4》这样的游戏只能装一个。而大量的游戏又不能刻盘保存，玩家必须购买大容量硬盘，这笔投资是玩家们必须考虑的。

PS3不是不能破解，但破解的成本甚至高于购买正版，所以直到今天PS3依然是盗版商们不愿触碰的领域。

索尼唯一的骄傲

从FC时代起，盗版和正版之间的斗争就从来没有间断过，也没有哪一款流行主机是完全能够防止盗版的。尽管硬件厂商一直在升级自己的防盗版技术，但最终都逃不了被破解的厄运。PS3在技术上没有例外，但在其客观条件下却成为了唯一的幸存者。PS系持续了两代的家用机霸主地位如今已经葬送在PS3的手中，现在索尼能够引以为傲的大概就剩下打击盗版了。

索尼电子娱乐公司美国分社发言人曾对外"自豪"地发表过以下的讲话："黑客们总是会试着去破解任何硬件系统，而我们所能采取的最好手段，就是让主机的安全性更强，同时主动向任何试图以非法手段破解主机的黑客追究法律责任。"

的确，PS3至今都没有盗版，但这大概不能算是索尼的防盗版技术力有多强，而是因为索尼没有给盗版商留下任何利润空间，甚至连自己的利润都牺牲了。防盗版仅凭技术是远远不够的，这种做法无异于"防君子，不防小人"。原先的DC只要随便放进去一张刻录盘就能够运行，使得玩家可以很方便地在家里自己制作盗版。而之后的很多主机虽然吸取了这个教训，但成效却也未必强多少。 □文/小沛



疾风流言帖

VOL.23

最近硬件相关的消息真不少，PSP3000与NDSi的新功能，破解、烧录等等各方面的消息，以及火热非常的X360秋季更新和关联的BAN事件让这个初冬显得很不平静，既是厂商们的敏感期也是玩家们的忙活的日子。由此从各种渠道来的大道小道黑道白道的消息也让人疑心加重，商场加上市场，设想加上幻想，所有的东西都显得那么混沌，让人迷茫，这个业界会走向何方，我想看，相信玩家们也都想看。

□责编/翅膀

PS6可以存储大脑内存 下载记忆永生不死?

你是否为生命过于短暂而感到苦恼？是否为无法看到未来世界而感到遗憾？这不用担心，以后你将可以把自己大脑内的信息"存储"到硬盘上，未来有需要时再"下载"出来，永生不灭将不再是梦想。

近期英国著名未来学家经过研究表示，计算机技术日新月异的程度已经达到了难以想象的程度，10年前的情景已远非今日可比，照此推算，再过20至30年，计算机运算存储能力将远超人脑，人类可以依此摆脱肉体的束缚，思维可以脱离大脑而存在，也就是说人们可以将自己的脑内思维放到电脑内运行、活动、甚至就此生活下去。英国BT公司未来学研究主任伊恩·皮尔森指出，最晚到2050年，人类就可以实现这一设想，他还举了一个例子，当今流行的PS3游戏机运算能力是前代主机PS2的35倍，而且PS3已经达到了人脑运算能力的1%，照此推算，PS5及PS6将达到甚至超越人脑的运算速度，那时的PSN平台将是一个完全拟真的世界，你完全可以在这里以意识形态生活下去，和别人握手、交友、结婚生子，如果有需要还可以随时从这里把意识"拷贝"回肉体中，人类将凭此告别死亡这个概念。不过他还指出，实现这种概念需要经过全球化的反复讨论，以确定人类自身的存在价值及道德伦理等问题。

编者按：未来是怎样的，游戏及影视中已经假设过无数版本了，这个很"黑客帝国"的设想到不是不可能，但人们是否都愿意接受呢？如果真有那么一天，也许我们就要被PS6拿来玩了。

40 可信度

网络下载及烧录卡 将把游戏业带向死亡?

"我感到异常愤怒！《超时空之钥》在发售前几天就被非法着流传到了网上，非法游戏者用下载烧录的方式就玩到了这款本来需要钱才能买到的游戏，这种行为不仅在伤害厂商，更是在摧毁你们喜欢的游戏世界！"

前《FAMI通》编辑的这段痛声疾呼在近期引起了不小的反响，有关下载烧录与非法盗版的话题再次成为人们议论的焦点。SE的《超时空之钥》在正式发售前几天就在国内各大网站上，不仅国内，连日本的不少玩家也通过这种渠道免费玩到了这款游戏，游戏销量也因此受到了影响。很多业内人士指出，这种现象再持续下去将导致游戏业走向衰落，厂商将不再有资金及兴趣开发游戏，游戏业死亡的那天已经可以预见。"游戏就是免费下载的"这个概念几乎已经成为了为数不少孩子们心中的常识，而且这个概念越来越广，几乎已经达到了不可救药的地步，比需要花5元买地板碟还要严重。任天堂在新版DSi中封锁烧录卡的措施就是为了阻止这种势头，但效果能持续多少时间很令人担心，关键在于，玩家的基本道德意识如果不加以改变，那游戏业走向死亡也是无可奈何的事情。



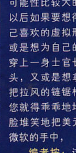
编者按：那位编辑主要针对的是中国内地及台湾的一些网站，对日本应该影响不大。对于国内这种在畸形中成长起来的畸形市场，讨论这个其实没有什么意义，非生活必须品的"进口货"在国内老百姓眼里本来就是有的玩就玩没得玩就不玩的东西，厂商们还是去关心一下那些主要市场的情况秩序吧。



是任天堂导致Wii上第三方的不成功?

Wii目前是全球卖得最好的家用主机，任天堂也不止一次的占据各大排行榜的半壁江山，但广大第三方的凄惨景象却与之形成了鲜明对比。任天堂美国总裁雷吉表示这是由于第三方没有把全部精力放在Wii上，是他们不卖力、不开窍所导致的，但有人指出，Wii上的这种不平衡现象是任天堂一手造成的。





美国《达拉斯晨报》的特约专栏作家Victor Godinez撰文指出，Wii本身的定位就决定了其不是一个很开放的平台，任天堂选择的道路是低开发、低成本的路线，这导致第三方难以将自己的优秀品牌放到上面开发，任天堂从一开始就要对这种情况负主要责任。广大第三方来到Wii的平台，限于机能原因根本无法进行如《光环》、《抵抗》那样的一流游戏大作的开发工作，因为他们会感到无从下手，这不是一个简单的适应就可以解决的，所谓巧妇难为无米之炊，别说原创新作了，就算要从另两台主机移植过来游戏都是很难的。CAPCOM公司的Wii版《丧尸围城》仍在开发中，很显然他们不得不缩减了游戏的内容，原来同屏上百只丧尸的场面变为了只有十几二十几只，这是无奈又遗憾的，这不能怪第三方，要怪，就去怪任天堂不思进取的脑子吧。

编者按：可以说，任天堂给Wii做的配置就是为自己的"创新体感"路线量身订做的，其他厂商要想做Wii游戏就要以这个为卖点，画面声光表现力什么的就不要追求了，但这显然与现在主流传统的玩家意识喜好不符，又或者说，Wii就是任天堂自己的主机，第三方？您要来，请先和我们同化，不然就先准备后路。



X360虚拟形象 以后将开始收费?

XboxLive最近的秋季更新着实让人大上瘾，除了方便十分的硬盘安装，新增的虚拟人偶形象让人感到网络空间上更充实的存在感。而这些更新后的Live经营模式也成了一个新课题。

微软欧洲业务高层管理人员Boris表示，新版更新后的Live服务将很可能采用完全收费的形式，这不仅包括普通的网络业务收费，包括玩家从中下载的虚拟形像、服装、道具等等东西都将需要付费才能得到，这些要素目前还是微软官方免费提供的，但随着新系统的不断成熟，以及形像与周边产品的增多，付费机制会是大势所趋，微软官方目前正在讨论这个问题，暂时还没有确定最终方案，但付费下载虚拟形像及周边应该可能性比较大的。在以后如果要想得到自己喜欢的虚拟形像，或是想为自己的人偶穿上一身士官长的行头，又或是想拿上一把拉风的链锯枪，那您就得乖乖地地，满脸堆笑地把美元送到微软的手中，

编者按：这个应该是肯定的，过了目前这个"试用期"真正的"收费期"就会到来，放着这么好的钱不赚怎么成呢，要不就不是M$了。想想国内用户群广泛的QQ秀，就是那个样子，微是可能放过这种摇钱树吗？

80 可信度

蓝光播放器销量不佳 PS3圣诞期间将会降价?

SONY集团高层最近向媒体透露，由于受世界金融危机影响，蓝光播放器的销售在全球市场都未达到本年度的既定目标，但相差不多，，预计在年末圣诞期间，蓝光产品都将小幅降价促销，当然也很可能包括用有蓝光功能的PS3

据SONY相关人员表示，蓝光产品的降价幅度不会很多，但这将很有效地刺激消费者的购买欲望。本来SONY今年预计在美国销售500万台蓝光播放器，但由于各方面原因，这个目标看来难以完成，尤其是金融危机导致销售大幅受阻，不只硬件，连蓝光光碟都受到了很大影响，因此SONY决定在最后的一个月内降低蓝光产品的价格，其中包括播放器、光碟及一些周边产品，与播放器具有相同功能的PS3很可能也将会包含在内。

编者按：圣诞期间本就是电子产品的降价促销时期，消费旺季就指着这个热销呢，不过SONY之前曾说过PS3短时间内不会降价，这次是否会包含PS3还有待证实。另外，考虑到X360的价格威胁，圣诞时被迫降价也不是不可能的。



中国电玩榜

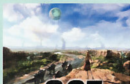
最期待游戏TOP10

Game Chart

1 最终幻想13

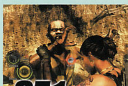
■PS3 /X360 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2009年预定 ■价格未定

之前公开的一张不甚清晰的的截图中，可以看到一位身穿魔法袍，被圣府军包围的少女。她是新的同伴还是已经公开的双马尾少女塞拉？



387票

2 生化危机5



371票

■PS3 /X360 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2009.3.13 ■59.99美元

游戏中提供了多达30件武器以供选择，其中克里斯有20件，希瓦有10键，战胜Moreso后还能够使用电锯。游戏的流程将有15小时，并有8小时的剧情部分。

3 古墓丽影·地下世界

■PS3 /X360 ■EIDOS ■动作冒险 ■2008.11.18 ■59.99美元

在本作中以古代玛雅年历为主线，并贯穿整个故事。而这次也不仅仅是单纯的探询宝藏，传说中的吸血鬼和狼人将成为游戏中的新元素。



343票

4 超时空之钥



319票

■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2008.11.20 ■5240日元

这次的复刻版除了完整承袭原作内容之外，还将追加活用NDS双屏幕进行演出的新系统等具备崭新乐趣的要素，并支持4人联机同乐。

5 街头霸王4

■PS3 /X360 ■CAPCOM ■格斗游戏 ■2009.2.3 ■59.99美元

刚拳精通原本是暗杀拳的武术，并将之转化为一流的格斗技传授给龙与肯，最后在与堕入修罗道而领悟杀意之波动的亲弟弟豪鬼对决时落败。



302票

6	PSP / 最终幻想·纷争 / SQUARE · ENIX / 2008.12.18
7	Wii / 动物之森·小镇居民 / 任天堂 / 2008.11.16
8	XBOX360 / 光环战争 / 微软 / 2009.2.2
9	NDS / 最终幻想·时之回声 / SQUARE · ENIX / 2009.1.29
10	Wii / 怪物猎人 tri / CAPCOM / 2009年预定

CHECK! 销量不佳，厂商抱怨烧录卡

前几天某日本游戏杂志前编辑表示DS上的复刻作品《超时空之钥》首周销量17万份的“劣迹”主要是由于之前的偷跑和烧录卡所导致，而本作的发行商SE也在随后表示以后将在游戏中更多的加入DQ5中的下船问题以及本作中的无线传送问题等手段来应对烧录卡对正版销量所带来的恶劣影响。



↑有着原作众多FANS的支持，相信《光环战争》销量还是有保证的。

由Ensemble Studios负责开发的次世代即时战略大作《光环战争(Halo Wars)》，是在去年的微软X06会议上首次对外公布的X360/PC游戏。据悉，游戏的开发小组日前已经完成了一个试玩版，并召集Ensemble Studios的全体开发人员举办了一场《光环战争》联机比赛，以此来检验游戏的效果和质量。据一位参加了试玩比赛的内部员工介绍，游戏的完成度比较高，素质也令人满意。该试玩版是为了接受微软官方的内部审核而特别制作的，可说是倾注了开发小组的全部心血。

TOP! 日本家用机软件周间销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.11.10-2008.11.16

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	NDS	星之卡比·终极华丽	任天堂	2008.11.6
2	PS3	侍道3	SPIKE	2008.11.13
3	NDS	星之卡比·终极华丽	KONAMI	2008.11.13
4	NDS	不可思议的迷宫 风来的西林DS2	SEGA	2008.11.13
5	PS3	抵抗2	SCE	2008.11.13
6	NDS	DS西村京太郎悬疑2	TECMO	2008.11.13
7	NDS	流星洛克人·黑色王牌	CAPCOM	2008.11.13
8	NDS	节拍天国GOLD	任天堂	2008.7.31
9	NDS	时装店 女生风格	任天堂	2008.10.23
10	NDS	口袋妖怪·白金	任天堂	2008.9.13

■KONAMI版的动物之森《尖帽子和魔法的365天》首周销量约为7.2万份，算是不错的成绩了。话说，TECMO“DS西村京太郎”系列最新作依旧继承了系列的超长副标题，全称为：《DS西村京太郎悬疑2 新探侦系列 金沼·函馆·极寒的峡谷 复仇之影》……



TOP! 美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.11.9-2008.11.15

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	XBOX360	使命召唤·战火世界	Activision	2008.11.10
2	PS3	使命召唤·战火世界	Activision	2008.11.10
3	XBOX360	战争机器2	微软	2008.11.7
4	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19
5	Wii	Wii Fit	任天堂	2008.5.19
6	PS2	美国职业摔跤联盟	THQ	2008.11.9
7	XBOX360	美国职业摔跤联盟	THQ	2008.11.9
8	Wii	马里奥赛车Wii	任天堂	2008.4.27
9	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12
10	PS3	抵抗2	SCE	2008.11.4



■使命召唤最新作本期当仁不让的占据了美国周间榜的头位，360版单周销量已经接近百万，PS2版销量也有45万多份，不过360版的质量自然是没得说，但PS2版的素质则有待商榷了，帧数太低，玩起来有如风驰电掣一般……

BLOOD OF BAHAMUT
ブラッド オブ バハムート

巨兽
这是神明降给人类的拯救还是惩罚？

由巴哈姆特生命孕育的生生不息的世界阿尔泰尔

很多年以前，一场灾难席卷这片大地，地上变成了一片地狱。人类被迫迁徙到其他的地方，这里是古代巨兽的长眠之所。经过多年的繁衍，人类在这些沉睡的巨兽身上建立了自己的国家。

但是这样的和平被巨兽的觉醒打破了。巨兽们在醒来之后，失去了判断善恶的能力，开始互相争斗厮杀，人类丧失了安居的家园，又回到了颠沛流离的动乱之中。

人类无法抵抗巨兽的冲击，只能一路逃亡。但是无论他们如何奔逃，都找不到一个能够安定生活的地方。一切都被绝望包围着，直到有7名战士站了出来，与巨兽展开了生死搏斗。

只有打败巨兽，才能换回最后的安宁。这是他们所坚信的。夺回故乡，让大家重新回到过去的生活。带着这些信念，这些勇士们把自己的誓言托付到手中的剑上。这一丝希望之光被投入与巨兽征战的旋涡之中，这就是“继承神龙血脉”的人们的故事。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：巴哈姆特之血		发售日未定	
	角色扮演	Square Enix	价格未定	日版
	卡带	1–4人	容量未定	审查中

和朋友们一起挑战猖獗的巨兽
在广大的天地之间纵横驰骋



伊吹

挥下斩断一切阴暗的巨剑

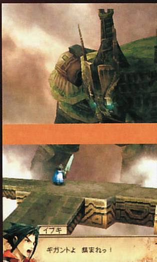
心中包含召唤士的骄傲

■种族：基甘特族 ■年龄：18 ■武器：剑

伊吹是继承了名为“召唤术”的特殊能力的年轻的召唤士。他十分坚信自己的意志，拥有将自己相信的道路贯彻到底的精神。作为武士族的后裔，伊吹的身上充满了武士精神。为了让自己继承的“召唤术”在危难时刻发挥作用，他从和平时代就在磨练自己的身手。在巨兽肆虐之后，他决心拯救自己的乡民，于是召集了同族的勇士们组成了“义勇队”，一起向巨兽发起了挑战。在他的领导下，基甘特族的“义勇队”和巨兽的斗争一直持续下去。但是巨兽十分强大，非一日一时可以战胜。虽然战事艰难，但是伊吹依旧决心坚持到底。

玩家在游戏中挑选“继承龙之血脉”的主人公，组成队伍与巨兽作战。战斗的主要以动作游戏的方式表现出来。角色们从巨兽的手上攀登到它的背上，整个战斗过程十分的火爆，充满了震撼性的色彩。针对操作的技巧，和不同任务的条件，玩家在任务开始之前必须进行相应的准备工作，战斗的方法策略也是很重要的。游戏的战斗是即时进行的，玩家们在配合的时候，多人对战的时候有更多的战术配合，这需要大家在游戏的时候自己去研究了。这个游戏最大的特色就是联机，除了体验互相配合的乐趣之外，还可以共同钻研新的打法，所以游戏的拓展度也是很高的。在游戏推出之后，玩家们将会拿出相当多的时间来消化这个游戏。





本作的世界中存在各种不同文化背景的国家，这次向大家介绍的就是来自充满东方气氛的“基甘特族”所生活的国家“倭之国”的两位角色。这个民族的特征是具有永不动摇的“诚之志”，是一个崇尚武士之道的民族。该民族的原形自然是日本，我们从两位角色的名字中也可以看出。

基甘特族的 倭之国

善良温柔的外表下蕴涵的是坚强的本质

由衣是基甘特族出身的天真烂漫的少女，正是因为她的存在，义勇队中如同乌合之众的队员们能够团结在一起。不过她心仪的人只有一个，希望将来有一天能够成为自己中意的那个人的新娘。她从小两亲双亡，寄居在伊吹所在的道场中，在与伊吹一起修炼的时候掌握了强大的魔法。起初她不同意伊吹组建义勇队，但是因为他的坚持，最后也加入其中。

↓伊吹与由衣所属的民族与巨兽的名字重合，难道他们曾经住在巨兽上面？



坚韧之心结下的羁绊

由衣



■种族：基甘特族 ■年龄：17 ■武器：杖

伙伴与巨兽争斗的多人游戏RPG



玩家艘对峙的巨兽，不只是人类的形态。就像《旺达与巨像》一样，巨兽也有各种各样外形的存在，人类凭借自己的力量，是很难与之对抗的。

由七名战士共同挑战的巨兽!!





破坏不同部位



爬上巨兽手臂袭击弱点核心部分

巨兽的力量，靠个一个人是无法与之对抗的。但是巨兽也有弱点，战士们对这些被称作“核心”的弱点发动攻击，就可以打败巨兽。这种成就感很不一般。

巨兽基甘特

巨兽“基甘特”是外形接近人类的怪物，它的背上是雄壮的山脉和大陆，但是只有一只手臂。为什么它断了一只手呢？这个问题将由玩家在游戏里自己找到答案。

无比高大的巨兽



↓巨兽虽然行动缓慢，但是可以将大地蹂躏在自己的脚下随意摆布。



破坏成功!!



自由自在操作震裂的大地

↑基甘特能够轻易地将地面弄得破裂，造成地动山摇的灾难。伊吹等人怎样才能将它打倒呢？这正是玩家面临的考验。

这个游戏，究竟有何等魅力？游戏开发者将向读者讲述端详

——从游戏的企划时间，到游戏的制作概念，请向大家讲一下。

横山荣介（以下、横山） 游戏企划阶段大约有半年左右的时间。首先我们考虑的是超越DS机能的爆炸性的效果和简单直接的操作感。基于着两点，我们决定制作一个以巨兽这个巨大对象为主题的游戏。以此为出发点，我们开始考虑“与巨兽作战必须要有意思”、“大家一起作战”和“无论战斗多少回都要有趣”这三点。

——从我们看到的画面来说，这样的游戏概念要实现在DS这台主机上，应该是一件很难做的事情吧？

横山 真实麻烦得很（笑）。但是因为是Nintendo DS主机，从某种程度上说起来也算是一种挑战了吧。

——与巨兽的战斗，究竟是怎么展开的呢？不是一条路走到底的吗？

横山 游戏的动作要素很强，但是操作的方法很简单，容易上手，所以可以不让玩家感到困惑而轻松地和巨兽作战。但是随着与巨兽的战斗一场场逐渐深入下去，可以发现很多方面的新要素，挑战巨兽的战斗方法会发生变化，还有很多值得深入研究的要素，请大家一定保持关注。素材的取得方式和怪物的对应方法的变化、新素材的取得与新武器的制作方法，还有单机模式下没有的种种战斗。大家一边游戏，一边热烈地谈论，这样的多人模式希望大家好好体会一下。

——巨兽究竟有多少种类呢？

横山 根据不同的类别，大致有10个左右的种类。

鸟山求（以下、鸟山） 不对，是150种。

（说到这里两人一同 大笑）

鸟山 可以说是10个以上，150个以下吧。（笑）不同任务中要狙击的巨兽身体部位不同，还有很多不同的BOSS打法，总起来说的话种类是很多的。

——巨兽的体形有多大呢？

鸟山 超大的召唤兽（指FF系列中的召唤兽）如果拥有丰富的动作，而且身体再膨胀一下的话，那么就和巨兽差不多了。整个国家的建筑都在巨兽身上建立，人类在上面生活。基甘特的肩膀差不多就有北海道那么大。

——游戏里还有杂兵吗？

鸟山 那是巨兽召唤的小型的敌人。在BOSS战的进行过程当中，还有和杂兵战斗的场景，所有的战斗都是无缝连接，没有读取过程的。

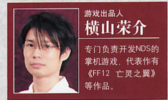
横山 按照鸟山的说法，这是“时常保持高潮气氛”的充满迫力的战斗。在进行BOSS战的时候，还可以与不断涌出的杂兵战斗，还要考虑到如何阻止巨兽召唤杂兵，这是一件很有意思的事情。

——原来如此啊。那么接下来，请说说与主人公有关的情报吧。

鸟山 最初，在基甘特上面居住的人口大约有10万人左右。在巨兽突然觉醒之后，大家都逃离了故乡，因为巨兽是绝对不可能战胜的。在如此绝望的情势之下，能够挺身而出的，只有玩家操作的7名角色。

——这些角色之间有什么关系？

鸟山 他们居住在不同的巨兽身上，属



游戏出品人
横山荣介
专门负责开发NDS的掌机游戏，代表作有《FF12 亡灵之翼》等作品。



游戏制作人
鸟山求
在Squaresoft时期就主出游戏开发，从事代表作有《圣龙传说》和《FFX-2》等等。

今回全新登场！

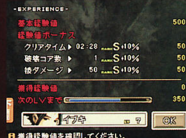
在多人游戏模式下，玩家们通过无线LAN的连接，实现最多4人的联机对战一起挑战巨兽，这也是本作的最大魅力。在联机的时候，其中一名队员吸引敌人的注意力，其他人绕到后面，对巨兽的要害发动攻击。用友情的力量战胜强大的敌人，在游戏的战斗中有着重大的影响。



查看游戏中的图表，上面的画面是队友和巨兽的状态，中间的图表则表示出队友的行动。不同的点表示巨兽身上不同的区域，伙伴们的地点和行动都一目了然，更有利于大家协同作战。集合全体同伴的力量打倒巨兽，是大家的使命。

共同协力评价上升

↓打倒巨兽之后，系统会根据玩家们的表现给出评价，配合度很重要。



巨兽在攻击之中！





陷入危机！请求援助！



←游戏的内容丰富多采，难易度、胜利条件和完成时间的限制都不相同。





与杂兵角色交战中！

130种动作!!

本作的任务有影响剧情的主线任务和一些其他的分支任务。在分支任务中，还有很多不同于一般BOSS的特殊巨兽出现。要实现游戏的高完成度，就必须将所有任务完成。这个游戏耗费的时间确实不少。



于不同的种族，信仰与目的也各不相同，他们之间的关系一开始的时候也并不好。

横山 主人公们人各有志，都有想一直贯彻下去的信念。他们根据自己的信念一直努力，随着很多事情的发生，他们也对自己原来的信念产生了怀疑和动摇。游戏的主题以这些内容为准轴，展开了后面的故事。除了战斗部分之外，还有故事的部分也是值得品味的，希望大家能够体会到。

——在最后请向大家说两句吧。

横山 只靠静态图片要表达出游戏的深层含义是不太容易的，请大家一定要亲自玩一玩。这个游戏无论是一个人玩还是大家一起玩都很有意思，但是大家一起玩的话会有许多新的发现，这些都是游戏乐趣所在的地方。所以请大家一定要多叫几位朋友一起来游戏，现在虽然为时尚早，但是祝大家在游戏发售之后能够玩得愉快！

鸟山 我们之所以选择巨兽这个题材，就是为了最大限度地好好表现DS两画面的机能。说起来这个游戏可能是DS上第一个也是最后一个拥有如此厚重写实的世界观和充满挑战性的画面的游戏了。请大家期待巨兽充满魄力的各种表现！

——感谢两位接受采访。顺便也问一下，游戏的体验版和演示录像有计划预定公开吗？

广告负责人 在游戏展示会场让很多人一起来游戏，难度稍微大了一些。我们在考虑为玩家们提供各种机会去体验这个游戏。说道游戏的预告录像，今后将会在游戏的官方网页上进行公布。请大家继续保持关注。

后记

《巴哈姆特之血》是一部Square Enix在NDS上开发的大迫力的多人合作的动作角色扮演游戏。尽管NDS主机的表现能力受到硬件机能的种种限制，但是游戏的开发者有决心和信心将其做成一部空前绝后的超级大作。从游戏的设计概念上说，本作在尽全力发掘NDS主机的机能方面可以说是下足了工夫。这个游戏的设计与《旺达与巨像》有一些相似，但是游戏的设计概念却与SCE有很大不同。本作强调使用多人合作模式，又与CAPCOM的《怪物猎人》有几分相似之处。在NDS上制作了不少游戏的Square Enix这次又博取众家之长，想要打造一部具有挑战意义的奇迹一般的作品，可以说是很有勇气的事情。毕竟游戏开发者的头脑属于他们自己，虽然不能为他人所通读，但是总归比玩家想得要多才是。

因为硬件平台是任天堂DS，所以这个游戏更具有挑战意义。——横山

之所以选择巨兽，是为了最大限度地发挥双重画面的功能。——鸟山

《纷争 最终幻想》距发售日已经没几天了，FF迷们想必都已经做好了迎接感动的准备，同捆游戏的限定版主机也已经列入了FANS们的帐户日程，那么，我们还需要做什么呢？除了期待，不妨先来看看本次最终回的情报吧，你会得到很多你想知道的东西！

□文/翅膀



↑集美貌与实力于一身的蒂娜是《最终幻想》系列中最有人气的女性角色之一。

PS Portable PSP	本刊译名：纷争 最终幻想		2008年12月18日	
	动作	SQUARE・ENIX	6090日元	日版
	UMD	1-2人	记忆卡容量未定	15岁以上

集结《最终幻想》系列各大作品中的主人公及人气的BOSS们，进行超越作品与时空框架的梦幻战斗，《纷争 最终幻想》为我们准备了一场前所未有的幻之体验。本作离最后发售日已经非常近了，登场角色几乎已经囊括所有正统系列作的主人公及他们的对头，并且根据官方最新情报，《最终幻想11》中的シャントット博士也将参入本作的梦幻对决，可以说完全是集系列之大成的大乱斗，只要你是FF系列的爱好者，就绝对不容错过，并且，具有养成要素的对战模式的对抗性与交流性都相当吸引人，相信到时定会引起一轮最终幻想对战热潮，你做好感动的准备了吗？

Tina Branford

幻兽与人类之间生下的混血，拥有与生具来的非凡魔导力和幻兽之力，《最终幻想6》的主人公，也是系列人气绝高的女性角色。本作中在以魔法攻击为主的角色中持有最为平均的能力，远近实力都很出众。







Cefca Palazzo

由魔导之力改造出来的魔导士，但因魔导失衡弄坏了他的心灵，变成了非常残忍变态的性格，是《最终幻想6》的最终BOSS，也是一切灾难的始作俑者。本作中仍是以魔法为主要攻击手段，但经常会狡猾地在使用魔法中突然改变行动方式。

蒂娜的思念能打破纯粹的恶意吗？

冷艳与狂气，魔导士的对决





↑画面上的格子和棋子都有各种各样的作用，图中提到了水晶及FF9的主人公杰坦，这将会发生什么事情呢？

寻找强有力的神奇召唤石



←在这个类似棋盘的地图上寻找到召唤石，会与召唤兽发生相关事件，是否要战胜它才能得到其力量？

创新开扩性质的独特流程 以棋盘式推进角色故事剧情

故事模式采用类似下棋的方式，在一个盘面上配置有各种各样的棋子，玩家使用“命运点数（DP）控制角色移动，当接触到敌人棋子时就会发生战斗，有时还会发生剧情。还有诸如宝箱、召唤兽等类型的棋子，需要这些要素时就要与之积极地接触，说不定就会得到强有力的帮手哦。

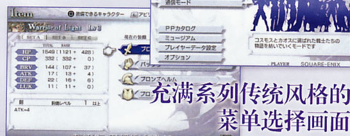
纵横交错的幻想战斗史诗！

最终幻想世界观加以融合 PSP游戏的成功运作模式

游戏的模式是专门针对PSP特性而设置的，除了主线的剧情模式外，主要卖点就是可以自由和CPU及其他玩家对战的对战模式，不管是线上还是线下都可以用自己培养的角色一较高低，还有近期很流行的玩家名片可以互相交换。这些形式可以说多少借鉴了某款大卖PSP游戏的成功范例。

游戏主菜单的7项选择简析	
ストーリモード	选择自己喜欢的角色，进行包括战斗在内的故事模式，每名角色的故事剧情都有所不同。
クイックバトル	可自由选择角色来与CPU控制的角色战斗的快速战斗模式，此模式角色们的能力与故事模式中的育成情况是共通的。
通信モード	用两台PSP互相通信对战的模式，用自己培养出的角色来战胜对方的角色吧！
PPカタログ	运用故事模式与快速战斗模式中得到的PP来构入角色的图片、战斗音乐等要素的地方。
ミュージアム	游戏中观看过的CG动画、PP模式中构入的特典要素等，都在此自由鉴赏。
プレイヤーデータ设定	设定玩家资料的地方，如玩家的签名、简介等等，类似于可交换的名片。
オプション	改变游戏操作、调节音量大小等等，和其他游戏大同小异。

→游戏的菜单画面是明显的FF风格，白蓝色调既干净又清晰。而且给人一种相当舒心的安逸感，玩起来心情一定会很好。



充满系列传统风格的菜单选择画面

Check Up! 艳美的蒂娜EX模式

蒂娜启动了EX模式，变化成了《最终幻想6》中幻兽化时的模样，和原作一样，开动EX模式后的蒂娜魔力大幅提高，魔法攻击的威力得到明显提升，并且可以在半空悬浮式移动，在这种模式下不仅外形艳美，战斗力将会提升到最大的界限，正是发射各种强力魔法消灭敌人的时机。由此可见蒂娜的综合实力将不逊于任何一位主角！同时具备人类的美貌与幻兽的强大，蒂娜就是这么完美！





↑《最终幻想》系列中的究级魔法“アルテマ”在EX模式下使用威力非同小可。

神奇钩爪与超级特工 隔世名作再演生化尖兵！

以近未来为游戏舞台，拥有高科技改造生化手臂的国家特工为主人公，演绎新一代反恐斗争，次世代《生化尖兵》将把一支神奇的手臂与它的主人化为玩家自身，在充满危险与阴谋的城市中纵横无尽，上演属于自己的战斗征程。 □文/翅膀



↑时隔二十年的经典之作以新世代的技术完全回归，这将是一次最惊险的冒险。



BIONIC COMMANDO

上世纪经典名作时隔多年再次归来
深陷阴谋斗争中找寻自己的过去与未来



XBOX 360 X360	本刊译名：生化尖兵		2009年1月	
	动作	CAPCOM	价格未定	美版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

1988年CACOM在FC平台推出的动作游戏《希魔复活》是当时的一款话题性作品，出色的动作性和神奇的钩爪要素给人留下了非常深刻的印象，至尽仍被许多老玩家称为最优秀的FC游戏之一。时隔20年后，CAPOM终于运用最先进的技术，配合全新撰写的故事背景，将游戏的续作搬上了新世代平台，未来国家特工的冒险战斗故事即将拉开帷幕。

新作抛弃了FC前作的仿二战纳粹题材，而将游戏背景设定在了近未来，国家与恐怖分子斗争的现实化题材。根据开发人员的描述，《希魔复活》当时虽然在日本并没有受到多大欢迎，但在欧美市场却得到了出人意料的格外好评，具有很高的人气，随着近年来游戏业界逐渐偏向欧美化的趋势，作为CACOM开扩海外市场的一环，决定让这款当年的名作再次演绎新的篇章，以新的技术打造一款优秀的动作游戏大作，这也是和CACOM整体战略相符合的。此外，本作最初是以PSP为平台进行开发的，但考虑到前作在海外的高知名度和开发部长稻船敬二的意见，而最终将平台转为了PS3/X360高清平台开发，也因此我们将看到业界最先进的技术打造出来的《生化尖兵》最高面貌。

CACOM为本作特意组建了一支汇集业内最高水平开发人员的制作小组，来自日本和美国拥有丰富创意与经验的制作人均有参与

运用自身的强力钩爪 突破所有来袭的敌人



↓玩家要面对的是穷凶极恶的恐怖分子，以及他们开发出来的各式超现代化武器装备。

高楼林立的 城市间激烈战斗



←在高楼林立的城市中与来自四面八方的敌人战斗，把他们全部消灭才能继续得以前进。

ECHIDNA



本作的主人公内森·斯宾塞是一名接受了生化改造拥有强大力量的超一流特工，在遭到陷害并背负了多项罪名准备处刑，就在即将被执行死刑时，这个国家突然遭到了恐怖分子的袭击，国家在难以抵抗的万般无奈之下不得不再次启用了斯宾塞，让他戴罪为祖国而战。

超现代化的战斗！



←运用各种手段与敌人搏斗，一切军用战斗技术都要发挥出来。



伸缩钩爪犀利无比 将敌人玩弄于掌股之间

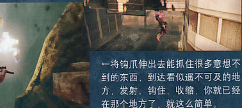
主人公左臂的生化钩爪不仅能作为移动工具，还能当作施工用具和攻击武器使用。在游戏中移动时如果遇到一些阻塞道路的障碍物，比如堵着门口的沙发，堆在马路上的沙袋等等，都不需要另寻他处，只要把钩爪伸过去抓住目标物扔到一边去即可，不只是拦路的，场景中许多你能看到的东西都能抓起来当作投掷物扔出去，砸到敌人身上是很疼的，而且这钩爪还能伸出去直接抓住敌人，限制住敌人的动作使其不能动弹，创造有利的机会，甚至抓住敌人一把扔到墙上将其磕死，是非常好用且重要的辅助杀人凶器。



→把敌人抓住后将其扔出去，会比直接将其打死更为简单实用。

开阔前进的道路，伸缩自如的生化钩爪

作为游戏最大的特色，主人公经过改造的生化手臂可以自由伸缩到你想到的地方，无论高楼、天花版还是什么普通人很难到达的悬崖峭壁，钩爪都能做为极为便捷的天然缆绳协助你到达。并且钩爪的移动速度相当快，能迅速地在建筑物间隐秘高效地采取行动，连续攀爬跳跃速度感十足，结合各种丰富的动作让主人公的移动就具有相当的爽快感。钩爪能够到达的地方非常多，使游戏的前进路线不只有一条，玩家可以充分发挥自己的想象力，创造出属于自己的独特前进道路，缩短过关路程的同时也能有效绕开不必要的敌人。



→跳跃攀爬在这只神奇的钩爪面前显得那么地轻松。

←将钩爪伸出去能抓住很多意想不到的东西，到达看似遥不可及的地方，发射、钩住、收缩，你就已经在那个地方了，就这么简单。



运用强悍的战斗技能 找出隐藏于幕后的神秘黑幕

↑主人公要面对的敌人非常强大，拥有众多高科技武器，预计陷害主人公的背后阴谋也将与之有着非常紧密的关联，等待玩家去挖掘。



↑主人公是一名超级特工，持有种种高级战斗技巧，野外生存技能，以及伪装技术，即使不依赖生化钩爪也没有人是他的对手，能在所有恶劣的环境中来去自如。

无所不能的生化钩爪

↓这个地方的房顶运用钩爪应该就可以上去吧。



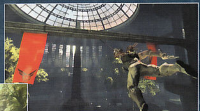


同时对应网络线上对战 体验钩爪互相格斗的乐趣

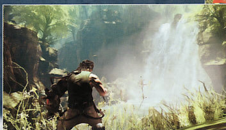
↑游戏不只有单机部分，还对应各自平台的网络对战，因为规则会发生一些变化，平时对付CPU的一些战术将不再管用。



←对战优先考虑的是平衡性，因此某些比较强力的招数将被一定程度的削弱，平时使用率较低的技巧会成为奇招，作为突袭能起到很不错的效果。



↑对战中钩爪仍然是核心向的技巧，拉住物体在建筑物间穿来穿去，躲避对方攻击同时寻找进攻机会，又或是把对方用钩爪钩住一击必杀，这都会是非常有趣的事情。



日本超女版春日野樱登台亮相 开朗笑容绽放魅力荧屏

随着《街霸4》家用版发售日期的临近，游戏相关的宣传事宜也摆上了CAPCOM的日程表。据悉，《街霸4》电视广告的女主角被确定是"第33届新人演员选秀比赛"（相当于我国的"超女"）冠军高田光莉，该广告已于11月30日正式开始了拍摄。

再被问起为什么启用高田光莉时，游戏制作人小野义德说："街霸系列已经诞生20周年了，在高田出生前，街霸就已经诞生。启用高田为的就是表达出街霸长盛不衰，积极吸收新生代用户的深层含义。"



←不知这算不算得上是"师徒"对决，相信这两位格斗家在场上都绝不会有丝毫手软。

PS3 / X360	本刊译名：街头霸王4			2009年2月12日
	格斗游戏	CAPCOM	8390日元	日版
	DVD/蓝光	1-2人	记忆容量未定	12岁以上



←在广告中高田光莉不但将要挑战动作戏，还要还原游戏中"樱"的那种招牌式活力十足的笑容。爽朗而又充满活力正是樱的特点。

上演精彩"师徒"对决



←游戏中的樱设定为高中生，而高田光莉只是小学6年级，扮初中生应该没问题，扮高中生嘛……就得看最后的效果了。

超执着的女子高中生



←春日野樱可以说是隆的忠实FANS，所以，春日野樱基本上都是模仿着隆的样子学习格斗技，隆的格斗流派也就是春日野樱格斗流派的原型。

春丽上美版封面

如今，家用机版《街头霸王4》的各地区版本游戏封面终于公布，根据地区版本的不同，游戏封面上的主打人物也各不相同。美版的封面人物是街霸系列的元老级人气角色——华裔国际刑警春丽；欧版的封面人物选用的则是街霸系列的传统主角——隆；日版封面则别有特色，不是单独的一个人，而是隆肯师兄弟两人同时上阵，看上去还是颇有气势的。毫无疑问，在全世界都有很高人气的春丽在美国玩家心目中的地位是最高的了。

杀意之波动 豪鬼！真·瞬狱杀！



←豪鬼的超强实力在街霸系列中是得到了所有玩家公认的。

←防御力虽然较低，但出招迅疾且硬直极小才是豪鬼之可怕。

CAPCOM美国分部的Kramez提醒广大玩家，别忘了先下载重制版的《超级街霸2》磨练身手。虽然不知这对提高《街头霸王4》的对战技艺能有多大帮助，但作为热身运动应该不错。 □文/北斗

STREET FIGHTER IV

岁月沉淀的凝练技艺

←刚拳的招式老练而强大，像是单手即可发出的“刚波动拳”，以及猛烈双钩拳上击的“真升龙拳”等。



←刚拳是隆和肯的师傅，精通原本是暗杀拳的武术，并将之转化为一流的格斗技传授给龙与肯，最后在与堕入修罗道而领悟杀意之波动的亲弟弟豪鬼对决时落败身亡。



严师如父的刚拳 从地狱中回来的男人

Check Up! 《街头霸王4》日版提前一周发售

街霸4原定的发售日是日版和欧版为明年2月20日，美版为明年2月17日，比其他两个版本提前3天。

不过最近CAPCOM已经确定将日版发售日提前到2月12日，美版和欧版则同为2月17。在游戏业界，这种提前发售日的做法还是比较少见的。不知是不是因为考虑到日本玩家对街霸的人气程度非常高才作出的这个决定？



还有比我更强的人就站出来！

家用机版独有追加角色全公开

刚拳和街机版的最终BOSS“塞斯”在这次的家用机版中将成为使用可能的角色，豪鬼也不再做为隐藏人物，而是直接可以选择使用的人物。作为BOSS的塞斯把自己的身体改造为最强的兵器，企图控制整个影子集团。另外的新增角色还包括春日野樱、飞龙和丹。



↑街霸4的风格豪放粗野，让人热血贲张。

预约特典将附赠长篇特制动画

本作日版限量预约特典为Studio 4°C制作的60分钟动画《街头霸王：新的羁绊》，主要描写2代到4代间的故事。在11月3日于日本东京都品川召开的“Capcom大格斗祭”活动上，还邀请了在片中分别担任肯和樱声优的岸钓二和福原美里到现场参加脱口秀活动。





经典角色再登场

←限量预约特典的动画光盘包装封面是隆的形象，光盘上的人物则是春丽。



追求极致的手感 打造新派街霸传说

Check Up! 吸收前代的种种特色 目标:塑造最强格斗游戏

CAPCOM制作的《街头霸王4》基本上采用了2D操作方式+3D人物与背景的设计概念。从本质上说，这是一条利用3D视觉效果为2D格斗增色的“伪3D真2D”的格斗游戏，也难怪一些玩家怀疑这是不是《街霸EX4》了。不过与EX系列相比，它又显得正统许多。首先，负责开发的是CAPCOM本社而非ARIKA；游戏中的角色基本上也以《街霸2》的人物为主，完全原创的新追加的角色并不多；最重要的一点，游戏更注重《街霸2》以来的优良格斗手感，并且加以调整，使玩家们在游戏的时候感受到更多的是玩老街霸的那种冲动。而家用机版追加的《街霸ZERO》系列的角色，更让CPS2时代的玩家们感动不已。总的来说，这部街霸带着更多的，还是怀旧色彩，就像KONAMI的《魂斗罗4》一样，新一代的《街头霸王4》更像一部为老玩家准备的fans向游戏，无论是新玩家还是经典玩家都应该好好去玩。

格斗是为了超越极限



←虽然街霸4是正统系列续作，但是依旧吸纳了2代几乎全部的角色，让玩家们充满感动。

拳与拳的碰撞 感受格斗家的灵魂



→这一代的新系统综合了以前各种系统的特色，值得仔细钻研。

光荣唯一摇钱树，用无双为其续命！



《真·三国无双5》系列永无终止

其实《真·三国无双5 Empires（帝国）》的推出早在2007年11月11日，本传推出时就已经确定，在经历了《真·三国无双5》PS3、XBOX360版后，接着是《真·三国无双5 Special》，再是《真·三国无双 联合突击》，现在才是《帝国》，KOEI已经显得很慢了，不过这当然不会是《真·三国无双5》系列的最终资料篇，还有众所周知的《猛将传》，据七曜保守估计说不定还有以5代人物为造型的《雀·三国无双2》和《无双OROCHI 魔王三临》。 □文/七曜



←从图片中可以看到右下角有个发动战术的按钮，看来本作中战术系统得到强化。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：真·三国无双5 帝国			2009年1月29日
	动作	KOEI	5040日元	日版
	BD	1-2人	350K	12岁以上

全部三国无双武将选择使用可能

目前本作已经定于2009年1月29日发售，对应PS3和Xbox360平台，售价5040日元。首次公开情报是在今年的TGS2008东京电玩展上，目前KOEI的官方主页也已经架设好了官方网址，据悉本次《真·三国无双5 帝国》承袭先前所推出之《真·三国无双3 帝国》、《真·三国无双4 帝国》和《战国无双2 帝国》的基本架构，并将大幅强化"帝国"系列的最大特征"内政"与"战略"的特色，而在《真·三国无双5》中登场的武将，在本作中都会现身。另外《真·三国无双5 Special》中已经"转正"的6名无双武将，在本作中也"依然"转正。依照惯例，全部的大众脸武将当然也会全部能使用。

一骑当千的传说在延续，大众脸使用可能



↑自创武将再次在系列作品中登场，可以自己起名字，自创武将好象沦为了《帝国》系列的专利。

自创角色将成《帝国》系列最大卖点

自从《真·三国无双3》中推出自创武将以来，就一直倍受玩家们的欢迎和追捧，于是从《真·三国无双4 猛将传》开始，颇有经济头脑的KOEI让这个设定成为了无双资料篇的专利。本次的武将编辑模式相比起前几作的自创武将又有了进化，加入大量新服装和颜色，玩家可以利用编辑模式自定义武将的服饰、颜色、体形和技能等要素。这应该比起《真·三国无双4 猛将传》中的十来种服装有了很大进步，这点将是本作的最大卖点。

公瑾惊涛拍岸



←周瑜的招式跟本传中一样，其他武将的招式相对于本传而言也没有变化，不过这也是传统了……

全新的策略卡片图案让人心动

本作是在动作游戏《真·三国无双5》的基础上增加攻城拔寨的战略要素，当然主要的模式依然还是要玩家亲自去一骑当千，在万军之中取上将首级。最主要的还是引入系列一惯的争霸模式，武将以协助自己的君主统一天下为目的。内政方面各项要素大幅度强化，其中以前的卡片图案全部用游戏的设定原画替换，使得游戏变得更有吸引力。



↑本作的第一主角从赵云换成了周瑜，公瑾一跃成为游戏宣传的主打代言角色。

新的战术系统使用战斗变得多元化

本次玩家除了可以选择作为君主之外，还能换一个立场，作为武将来为各大诸侯效力。而在战斗能加入的各种战术也是游戏的一个新系统，有炎波、强打、强夺、分身等等，应该和本传的角色特殊技有异曲同工之妙。





←自创角色也能使用战场战术，本次自创武将的武器也能随意在所有无双武将的武器中选择，不过本来大部分无双武将也都是些未转正半NPC。

战斗的号角已经吹响，军令如山！！



→从右图中可以看见，周瑜在发动战场战术时的台词，"全军，集合！"这颇有战略的味道。

タツノコ VS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES

NINTENDO Wii	本刊译名：龙之子VSCAPCOM		2008年12月11日	
Wii	对战格斗	CAPCOM	7340日元	日版
	DVD-ROM	1~2人	记忆卡容量未定	10岁以上

CHECK! 新人物新系统带来的乐趣

由CAPCOM联合日本著名动画制作公司龙之子共同制作的《龙之子VSCAPCOM》终于就快要发售了，这款作品是CAPCOM自《CAPCOMVS漫画英雄2》格斗系列后的最新作，游戏除了继续沿用既往乱斗作品的系统之外，将会在里面加入来自《街霸4的》部分新系统。游戏采用经典的2V2系统，在进行游戏过程中，玩家们可以根据自己的战术进行换人攻击，或者援护攻击。连续技系统也并未改变，空中连续技将继续占有主导地位。本次乱斗作品将会加入许多新人，可以说这些全新加入后的角色也是本游戏的亮点之一。CAPCOMVS系列的前两款作品都是以美国漫画人物为准，配合行云流水班的连续技巧让游戏在欧美市场大受欢迎，所以本次CAPCOM为了一改VS系列在本土玩家心目中的地位特地将许多更严谨的格斗系统引入其中，目的就是为了将本作再度发扬光大。 □文/菜团



英雄VS英雄，梦幻对决上演！科学小飞侠大战街头霸王

说到VS系列的2v2格斗系统，那可是一个很棒的创意，游戏开始后玩家需要选择两名角色，选择好角色后在正式对战之前会根据你所选择角色的先后顺序排订好角色出场顺序，正式进入游戏后玩家们在游戏过程中可以随时通过重拳+重脚更换角色，同时当更换角色后另外一名角色将会在幕后恢复自己的HP，当然所谓的恢复HP并不是只只要我不出来HP就能够恢复到满血状，在你收到敌人攻击的时候HP分成两段进行递减，第一段是你的HP不可回复血量，而第二段则是你可恢复的HP血量，当你在幕后的时候系统会自动恢复你的第二段HP血量。



←春丽必杀技凤翼扇的终结招式，将对手浮空之后还能够配合超级跳跃继续追打，性能提升的同时华丽感也是增加不少。

华丽无比的腿技！

波动拳大展神威 敌人来势汹汹





←科学小飞侠可是第一次参加格斗大赛，那么他的格斗技巧能够被玩家们运用自如吗？

前文提到了本作中加入了龙之子旗下的动漫经典角色，当然除了这些角色之外CAPCOM也为自己的阵营加入了许多新的朋友，目前为止我们所知道共收录的角色有：龙之子阵营的《科学小飞侠》中的铁雄、《新造人类凯翔》中的凯翔、《新时间飞船》中的三人众，而CAPCOM这边除了每作必有的角色隆之外，还加入了春丽，《街霸3.3》中的ALEX，《幻侠JOE》中的JOE、《新鬼武者》中的苍鬼等等，角色出场数量多达20人以上，阵容可谓十分强大。游戏将采用3D绘图，对战部分则是传统的2D玩法，“换人攻击”、“援助攻击”、“反击系统”甚至和队友一起共同施展的“超必杀连携技巧”也会全部收录。





灰烬苍鬼
来自《新鬼武者》的主角，游戏中将会使用鬼之力与敌人进行战斗。

暗夜番人
漫画中出现的英雄角色，一身的怪异装扮，使用暗之力进行打击。

利刃
经典动漫角色之一，作为一名宇宙骑士，利刃用正义之力进行战斗。

你离游戏高手还有多远？鉴定你的游戏水平！

——用实际游戏精准检测初心到高打的距离

从最初的FC到当红的PS3/360/Wii，电子游戏已经培养出了不计其数的玩家。虽然其中不乏百炼成钢、对游戏博古通今、任意驰骋在游戏界的超级玩家，不过多数人仍属于初级玩家、一般玩家、进阶玩家等等。他们游戏理念的差别，游戏水平的差距以及对不同游戏理解程度如何？本文的目的在于通过实际游戏来鉴别不同玩家对同一游戏的理解程度、钻研的深浅等等，从而划分出若干等级。需要说明的是，本文并无褒扬高级玩家，贬低低级玩家之意。因为游戏的目的在于娱乐身心，从游戏中得到快乐才是我们的目的。同样，本YY文也只为博君一乐。

□文/clugon

华丽、爽快、一骑当千，真三国无双

初心者：由于以三国为题材，多数玩家会对其感兴趣，汉字多、易上手的有点使得此团体很容易进一步发展成一般玩家级。当然也有浅尝辄止、认为此游戏为"割草"的玩家。

一般玩家：将初期能使用的自己喜欢的武将无双模式通关后兴趣减少。游戏动力降低，即使玩也只会使用一些自己喜欢的历史名将及女性武将。

进阶玩家：通过使用自己喜欢的武将从而进一步发现游戏的乐趣例如物品的搜集，最强武器的取得等等。这个级别以上可称之为"无双饭"。

核心玩家：以武将能力全满，全最强武器，全道具最高等级，"森神马"等等为最终目标。所谓的完美封盘。

骨灰玩家："完美"以后仍有极强的兴趣，喜欢别出心裁或者追求极限难度的玩法例如3代中翔靴跳虎牢关城墙、4代中修罗祁山等等匪夷所思的挑战。

耍酷界的一朵奇葩，恶魔猎人

初心者：玩恶魔猎人这个系列的游戏完全是冲着但丁以及4代新加入的尼奥超酷的动作而来，玩了一会才发现自己对动作游戏兴趣并不大。

一般玩家：新接触这个系列，玩过主角为尼奥的前几关，换成但丁后发现使用方法完全不同于尼奥导致完全不能适应从而放弃。

进阶玩家：接触过恶魔猎人前作，对系统有些了解，上手很容易，以通关DEVIL HUNTER难度为目标。继续挑战高难度的能力不足。

核心玩家：完全了解游戏特点，有自己用得非常好的武器，各种BOSS战烂熟于胸，DMD难度通关应不成问题。

骨灰玩家：DMD难度全程无伤+全S评价历来是鬼泣终极玩家的必修课。4代新的玩法才是他们游戏的乐趣。

极限的暴力美学，忍者龙剑传

初心者：慕名而来，上手之后确被超高难度所吓倒，即使是最低的下忍难度也无法打过3、4关。

一般玩家：掌握了龙剑的基本招式，Y键的终结技以及飞燕等能比较合理的利用，不过到了后面的关卡很容易被卡住，信心很容易丧失于某些难点。

进阶玩家：能够通关下忍和中忍，习惯了多种武器的特点并熟练应用于不同种类敌人。能够享受低难度游戏而不是被虐。

核心玩家：在不断的GAMEOVER中向上忍及超忍挑战，顽强的毅力是他们成功的本钱。在一般人看来完全是受虐一般的难度在他们眼里全是浮云。

骨灰玩家：完全精通了可以媲美格斗游戏的出招表的他们并不满足于超忍的难度。在挑战完修罗道和完成超忍下的武器大师成就后，LIVE上必须付费下载的难到令人发指的任务包才是他们的终极目标。

飞舞于云端是我的灵魂，皇牌空战

初心者：尽管定位于射击游戏，但此游戏带有初级的模拟游戏元素，让不少晕机的和空间感不好的玩家望而却步，同时相对冷僻的现代战争题材现实类飞机吸引的对象主要是军事类游戏迷，英语的游戏对话也为了解游戏内涵带来了障碍。

一般玩家：简单初中级难度的通关，获得飞机并体会空战射击的乐趣。

进阶玩家：获得所有飞机并全难度通关拿到所有勋章，并能初步了解剧情。

核心玩家：最高难度所有关卡流利通关，能够排除语言的问题，详细了解剧情。

骨灰玩家：进行强烈的BT内容挑战，例如全F-5E在ACE难度通关，此外发表相关的无线电台词翻译稿，乃至导出全游戏的语言文本，进行游戏的汉化。

潜入，战斗，孤胆英雄，合金装备

初心者:因闻其高素质口碑或有兴趣而购买试玩，之后能够上手并感受到捉迷藏式游戏乐趣并能做到最易通关。此团体很容易进一步进入一般玩家级，亦也完全无法上手而放弃认为其是"不好玩"的玩家。

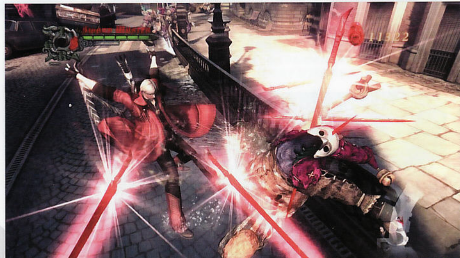
一般玩家：第一次过版能够体会最大的MGS乐趣，体会新颖的潜入方式，在通关几次后兴趣便降低，之后偶尔拿出来玩玩低难度看看绚丽的动画。

进阶玩家：在通关游戏后开始挑战游戏遗留的各种丰富的彩蛋或古怪的称号，比如"吃掉100个食物"、"收集100个狗牌"，算是正式步入"MGS系列"的殿堂。

核心玩家：能收集游戏大部分高级称号或要素，以得到高难度高限制道具为核心封盘的玩家，一般能够熟悉掌握全关卡配置，敌兵走向，强制战敌人数量及出现状态，BOSS战诀窍和各类方法等，俗称背版。

骨灰玩家：挑战一周目不用装备或武器拿最高称号，高难度挑战最速、无伤、最佳路径等方法，自己设置一些限制比如0杀0发现最速无伤并掌握，义无反顾的购买SUB扩展游戏挑战，新增游戏项目如VR、网战等系统都能长时间持之以恒的投入兴趣挑战研究，做到绝大部分通过，这类可称为"资深MGSer"。

EEX玩家：MGS全系列全难度全称号拿到，扩展内容无论多离谱多变态全部研究通透，有关MGS的内容如VR、捉猴、滑板甚至是《捉猴拉3》的MGS客串关卡全部玩到高手级别，细如攻击输出、麻醉弹的麻醉时间全部精确掌握；"完美"后仍然保留极强的兴趣，喜欢利用敌兵视角死角、身体攻击判定等要素制造心跳玩法如"正面潜入""秒杀BOSS"等。



智者，胸怀天下，三国志

初心者：幕三国之名而来的初学者喜欢选择低难度中的大势力，上来就进行侵略，攻下几座城池后发现战争套路化，自己无往不胜，逐渐失去兴趣。

一般玩家：受三国演义的影响，上来比较喜欢选择早期刘备准备大展宏图，在四处碰壁中学会了发展壮大自己。在自己拥有10个城以上之后对游戏的兴趣降低。

进阶玩家：作为传统的三国志支持者，每作至少统一一次全国。比较喜欢选择传统的反面势力如董卓袁绍等等，以改变传统历史为乐趣。

核心玩家：不局限与剧本及君主的选择，对游戏系统有较深刻认识，合理制定发展计划，能根据兵种相克掌握战局，以运筹帷幄为乐趣。

骨灰玩家：对历代三国志均有极深理解，完全吃透游戏内容，不局限与光荣提供的剧本，自己根据想象编写出超难剧本进行挑战。

拥有电影级场面的二战经典，使命召唤

初心者：完全不知历史背景，只以杀敌为乐。不久就发现游戏中二战的武器并不如其他游戏中M16和AK47等等好用从而放弃。

一般玩家：为体验二战场面而来，了解历史背景，能够分清自己是美军或是苏军，敌人是日军还是德军。进一步的游戏却发现游戏自由度不高，限制很多。

进阶玩家：COD系列的粉丝，对战场的历史背景了解较深，通关后继续向更高难度挑战。

核心玩家：拿到游戏基本不碰简单及普通难度，从难开始通关后挑战老兵难度。不满足于单机战役，尝试进行LIVE对战。

骨灰玩家：经过努力打通难度变态的老兵难度。LIVE对战成绩优异或者加入战队与其他队伍比赛，将COD竞技化。

龙与狩者的舞台，怪物猎人

初心者：初入猎人世界，被精美的画面所吸引，或者单纯被其他怪物玩家影响而开始上手，打倒蓝速龙王并用其素材制作了铠甲让玩家很有成就感，然



而大怪鸟则是这类玩家的进阶或放弃的门槛。

一般玩家：虽千辛万苦闪光陷阱一起上终于战胜大怪鸟，并进一步成功推倒电龙制作出中级武器，却因出现像火龙或铠龙这样被这类玩家看作噩梦一般的存在的怪物而让其垂头丧气。

进阶玩家：劈荆斩棘一路杀到上位，并且和朋友联机合作拿到了丰厚的材料，有了很多高级的武器和防具，有自己专精的武器类型，熟悉地图，不会因为没有地图就跑错区，团战时懂得配合。

核心玩家：非G级任务对他们来说已经不足挂齿了，带新人砍小怪时他们熟练的躲闪动作和对怪物特性的把握让初心者们佩服不已，这类人群已经战翻所有的怪，收集了数量可观的高级武器，还有一些极品稀有武器。



骨灰玩家：过任务，拿武器，造新防具已经不是这类人的目标了，他们的追求是裸战金银，最速通双轰，一刀斩梦幻泡影这类一般玩家想都不敢想的打法，一切追求极限。

横版过关的不朽经典，圆桌骑士

初心者：目前还玩此游戏的玩家基本不在此群体之内。

一般玩家：以前在街机厅中有时玩过，但慑于高难度比较费“币”。模拟器的出现使其可以无限续币通关，没有游戏技巧可言。

进阶玩家：街机老玩家，能很容易操作王子，能够熟练打出第三关的加命道具及魔杖。一币能打过5-6关。

核心玩家：在街机时代便能一币通关，模拟器使其能够将另外两人也练得非常强悍，能熟练利用连分系统打出较高分数。

骨灰玩家：已经不满足于一般的玩法，通过控制内存值打宝的“乱步”技巧，让人匪夷所思。前三关升到满级这一不可能完成的任务对他们来说是小菜一碟。

十年不衰的即时战略，星际争霸

初心者：此类玩家一般是通过看相关比赛从而得知星际，出于好奇心上手之后发现10年前的游戏画面很差，操作非常复杂因此放弃。

一般玩家：能够搞清三个种族的差异，认识主要兵种，发展造兵比较流畅，APM在50以下。属于星际菜鸟。

进阶玩家：对于虫族的机动性强，神族科技领先，人族防守能力强等特点了如指掌，熟悉所有兵种造价、特点、及相克性并熟练地加以应用。APM100左右

核心玩家：由对兵种的了解上升到战术的了解，能够根据对手的发展制定压制其计划，懂得了骚扰的重要性。200以上的APM使操作行云流水。

骨灰玩家：将游戏时间化，熟知各种战术成型的时间，掌握对手真空期加以打击，多少兵力能防守住对手的极限一波流，掌握飞龙甩尾、矩阵空投等技术。

能够影响主机格局的大作，战争机器

初心者：没有玩过GOW1代，完全是跟风才玩，上手后发现风格不适合自己，或是画面不流畅，不习惯第三人称视角等等原因放弃。

一般玩家：虽然没有玩过1代，确很快上手，初始两种的骑兵和暴雷突击步枪都能熟练使用并作为主要武器，不习惯喷子，弓箭等武器，经过努力通过了普通难度。

进阶玩家：不局限与两种基本枪械，喜欢用喷子和狙击或弓箭的远近组合，熟练利用A键的奔跑及闪避躲开敌人的攻击，较轻松地通过了困难难度。

核心玩家：使用弓箭的命中率能到80%以上，善于根据场景不同选择盾牌、火焰喷射器、迫击炮等新武器，熟练掌握完美装弹，各种敌人均有比较好的应对方法。疯狂难度通关。

骨灰玩家：各种武器无一不精，钟情新加入的持久战，LIVE上与人精妙配合通过50关的挑战。

最具诱惑力的格斗，死或生

初心者：接触此游戏完全是为了众多美女角色，欣赏过美女之后对此游戏毫无兴趣。

一般玩家：只喜欢一个或某个女性角色，可以费劲心血将某些角色全套服装打全，对其他人全无兴趣，游戏水平基本处于乱按阶段，毫无章法。

进阶玩家：通过对自己喜欢角色的使用掌握了游戏基本，可以分清上中下三段的攻击，基本用拳和腿作战，反击也投技很少使用。

核心玩家：掌握了打克投、投克反、反克打的石头剪子布关系并能善加利用，对战电脑很轻松并经常上LIVE对战，全人物全服饰取得。

骨灰玩家：女性角色的性感与诱惑被此类玩家完全无视，他们研究的只是游戏技巧，完全精通所有人物，LIVE与人对战并解锁全部成就。

儿时的天空梦想，彩京STG系列

初心者：初次接触此游戏是偶遇被绚丽的画面所吸引，玩过之后才知道费币量只恐怖，每个币不超过5分钟的游戏时间只能放弃此类游戏。



一般玩家：学会了初步的闪避，可以躲避简单的攻击，遇到高难度部分会用B键解围。可以将多数此类游戏打到3、4关。
进阶玩家：对此类游戏有了浓厚的兴趣，操作比较流畅，能够躲避一般的弹幕，B键无敌解围的情况锐减，有过堆币通关的经历。
核心玩家：看到高手表演后用模拟器练习，下定宁死不按B键的决心，水平突飞猛进，最后达到一币通关的境界。



骨灰玩家：对游戏进行“背版”，仔细研究每一处细节，能过轻松躲掉所有极其华丽的弹幕，在一命通关的基础上以追求高分为最终目标。

一个充满穿越、热血、浪漫的世界，超级机器人大战

初级玩家：通过种种渠道接触了机战系列。但是因为机战本身门槛较高，由于不熟悉参战的动画作品，语言隔阂造成的看不懂剧情，或者接受不了战棋类结合战斗动画的游戏节奏而止步的玩家。
入门玩家：克服了语言关或者直接无视日语造成的剧情问题，被战斗动画所吸引，或者因为有自己喜欢的动画作品参战而玩下来几部作品的玩家。
高级玩家：对游戏中参战的动画作品有一定了解，喜欢各式华丽或诡异的机体。这类玩家已经不满足于看完游戏剧情，而开始挖掘游戏更多的乐趣。
狂热玩家：熟悉大多数游戏中参战的作品与机体。开始尝试极限玩法。其主要分为两大类：一种是不改造机体，不培养机师，以初始状态挑战后期关卡以及强大的BOSS，达到提高游戏难度的目的。
骨灰玩家：这类玩家大多数是从FC时代就追随机战的脚步。可说是跟机战共同成长的玩家。他们拥有狂热玩家的一切特征。并且对各种机器人动画以及游戏原创剧情如数家珍。关注机战系列的最新作品，并且第一时间通关以及推出详细研究攻略或者个人心得。



温馨的小镇，家族的爱，CLANNAD

初级玩家：因为推出了动画，慕名而来。但是发现不会动的CG和单调的立绘无法满足自己。也无法坚持完成读完海量的剧情文本。
一般玩家：被游戏时而温馨时而爆笑的剧情所吸引，按照攻略的指引按部就班的完成学院篇和AFTER STORY。但是不在意CG收集是否齐全，也不会特意去走BAD END路线。
进阶玩家：为了达成全CG，全音乐，全END而进行了相当数量的游戏次数，也能完成一些不难的隐藏要素。
核心玩家：收集CG和100%的剧情完成度已经不是他们的目标。得到全部的隐藏要素才是他们的终极目标。
骨灰玩家：一天到晚喊着女儿好萌的家伙，一天到晚喊着爱上智代了幸福奔跑中的家伙，一天到晚……一听到尾声主题曲就飙泪的家伙，一看CG就大脑缺氧的家伙……如果有以上症状，你没救了，可以砍掉重练了。

让平民享受速度与漂移的快感，山脊赛车

初心者：由于此游戏非常容易上手，初次接触此游戏便会有不错的表现，用默认赛车通过3、4关后发现游戏比较单调。
一般玩家：能够通过CLASS 1、CLASS 2的比赛并合理使用液氮，在向更高级别的挑战中发现过高的速度使得自己无法适应从而放弃。
进阶玩家：通过了BASIC的所有比赛，对各种类型的车均有初步了解，有了Ultimate Charge意识，进一步完成Special Route、Advanced Route竞赛中发现逐渐吃力。
核心玩家：能够合理利用游戏技巧、Ultimate Charge非常熟练，通过了Masters Route、Duel Route、Expert Route的竞赛，卡到最后的Final Route。
骨灰玩家：游戏各个技巧非常合理，完成了全部World Xplorer，完成了不可能的任务No Crash Victory。

世界第一游戏，最终幻想

初心者：冲着FF系列的大名而来，看过美轮美奂的开头动画，上手才发现战斗与传统RPG大不相同，完全无法适应。
一般玩家：逐步适应战斗系统后进入状态，发现游戏乐趣，逐步接触E、D级任务，对职业系统有了初步了解。
进阶玩家：基本熟悉游戏主要内容如任务系统、职业系统、召唤兽系统、执照系统，通关之后封盘。
核心玩家：通关之后开始挑战Trial Mode，对复杂的游戏系统达到了基本掌握。
骨灰玩家：Trial Mode通关后挑战“弱くてニューゲーム”，游戏内容无一不通。对历代FF均有极深的研究。对FF三巨头坂口博信、天野喜孝、植松伸夫非常了解。

到处充斥着性与暴力的自由城，GTA

初心者：完全没有接触过类似作品，完全是冲着18禁而来，进入游戏后却完全不知道做什么，乱逛半小时后放弃。
一般玩家：慢慢懂得了GTA的任务系统，从提示中逐步完成游戏初期几个任务，语言的障碍使其完全看不懂剧情只能放弃。
进阶玩家：能看懂一些剧情，掌握徒手、手枪的使用方法，能够熟练驾驶交通工具逃脱警察追捕。赚钱比较轻松，完成剧情并不吃力。
核心玩家：熟练使用步枪、狙击枪、火箭筒等武器。经常使用直升飞机、帆船等交通工具兜风。手机成为其最重要的工具。



骨灰玩家：掌握游戏一切内容，100%任务达成，全要素搜集。对其而言GTA4已不再是游戏，而是日常的消遣工具。

专业级的赛车游戏，GT赛车

初心者：久闻GT赛车大名，上手后发现GT与极品，山脊等赛车等追求速度感爽快感游戏不同，超级写实的风格并不适合此类玩家。
一般玩家：逐渐掌握GT的风格后开始GT模式，却发现多数赛道及比赛参与不了，无奈只能选择驾照

考试，却发现其难度丝毫不比真实驾照的难度低，费劲九牛二虎之力终于考下最低级的国内B驾照。
进阶玩家：考下驾照后水平大大提高，在低级别赛事里游刃有余。奖金足够以后买下自己心仪的赛车，首次接触到GT赛车强大的该装系统。
核心玩家：逐渐熟悉每个赛道，对刹车、行车路线的选择日趋合理，越来越多地发现GT赛车的乐趣。考下了国际A级驾照发现自己离S级仍有距离。
骨灰玩家：50多条赛道都能掌握其全部细节，驾车技术趋于完美，S级驾照轻松取得，将自己喜爱的车型全部入手。

驰骋绿茵场不二的选择,WE

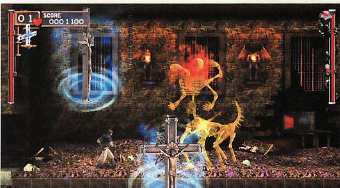
初心者：因为对足球的喜爱接触实况足球，上手后能够进行最基本的运球与射门，与最低级电脑玩了两句后发现索然无味。
一般玩家：对游戏有所熟悉之后，可以明确手柄四个键位的分工，能够战胜低水平电脑。
进阶玩家：懂得了直传的运用，能够打出不错的配合，射门有准度。不满足于与AI对战，经常与朋友进行比赛。
核心玩家：探索出L1L2R1R2的重要作用，盘带、过人、假动作等等运用非常熟练。能够根据比赛进程调整阵型，战术等等，对实况足球深层技巧的研究逐步深入。
骨灰玩家：懂得了游戏高级技巧，掌握绝大多数球员数据并根据不同能力制定战术，实际对战进攻行云流水，防守固若金汤，能够做出依稀常人想象不到的动作。

让我们华丽地战斗吧,应援团

初心者：被热血的音乐所吸引，上手后发现并不像想象的“点圈”那样简单，过了几关后逐渐适应。
一般玩家：非常轻松地过了前几关之后兴趣猛增，被热血的音乐、搞笑的画面所吸引，能过通过气轻难度，卡到了果敢的最后几关。
进阶玩家：通关果敢之后，见到了应援团的完整形态--团长领衔的激烈难度。逐渐适应快节奏的点击后再接触低难度反而不习惯。
核心玩家：激烈后的华丽难度陡增，不仅速度快了很多，还需要超高的反应力。能够通关华丽需要对音乐节奏把握非常好并且熟悉圆圈出现地点并反复联系。
骨灰玩家：通关华丽只是起步，全S甚至全300才是此类玩家终极目标。需要付出比通关华丽多10倍的努力才能达成。

战斗于魔幻与现实交织的世界,恶魔城系列

初心者：首次接触此系列，对恶魔城的历史及世界观一无所知。经过初期简单的战斗没有发现任何乐趣。





一般玩家：掌握了游戏的基本操作，能够轻松击败初期比较弱的敌人。在打倒前一两个BOSS之后逐渐遇上强敌，操作的差距使其放弃此游戏。
进阶玩家：逐步熟悉装备系统，魔法系统，在能力范围内进行跳跃、攻击等动作相当熟练。游戏进行到中后期或者打出一般结局，有了初步的开地图意识。
核心玩家：通关胡通过完成剩余条件达成了完美结局，二周目对全地图进行探索，基本掌握了游戏绝大多数内容。
骨灰玩家：全地图、全装备、全道具、全魔法、全隐藏物品、全刻印，即完美存档历来是恶魔城系列最高级玩家的基本追求。

与僵尸的亲密接触，生化危机

初心者：上手第一感觉就是不习惯此系列阴暗的画面，并且不习惯以僵尸为主的敌人，认为享受不到砍杀的快感而放弃。
一般玩家：熟悉了游戏的基本操作，并能使用几样趁手的武器，最大的感觉是子弹不够用。能够通过前面两章。
进阶玩家：会使用绝大多数武器，掌握基本主要道具的作用，能够读懂地图各种标志。通关对此类玩家并不难。
核心玩家：普通难度通关后以通关professional难度为目的。掌握游戏所有内容并努力解开隐藏要素。
骨灰玩家：已经不满足于一般玩法，各种各样虐杀BOSS的方法让人匪夷所思，只用小刀通关也并非难事。

格斗游戏之魂，灵魂能力

初心者：看过预告片后被超精细的画面或破甲系统或者女性角色诱人的乳摇等邪恶因素吸引，上手后基本属于乱按，分不清横砍纵砍，没有任何防御意识。
一般玩家：经过简单的YY之后逐渐掌握四个最主要按键的功能，并有了防御意识。在用过自己喜欢的角色之后兴趣减少。
进阶玩家：掌握了横克移、移克纵、纵克横的基本相克关系，掌握了腿技与投技的应用。使用过多数角色并基本掌握角色特点。
核心玩家：开始打塔，轻松通过前面的40层后遇到困难，经过对角色的进一步合理运用通过了最终的60层。
骨灰玩家：精通所有人物使用，熟练运用所有技能，能根据对手招式的漏洞进行攻击。在LIVE上作战无往不利。



超高人气超高销量的养成类RPG，口袋妖怪系列

初心者：对日文一窍不通，对于绝大多数文字为假名的PM系列一头雾水，再加上比较差的画面，对初级玩家没有丝毫的吸引力。
一般玩家：能够顺利地进行游戏，仍然对游戏内容有语言障碍。能够进行初期的培养，到达15级左右感到索然无味。
进阶玩家：能看懂游戏中多数假名，对PM的各项数值都能了解，战斗进程比较轻松，通完游戏一周目后结束。
核心玩家：开始二周目游戏，开始进一步对PM进行培养，对于各种怪物的特性、性格、个体值、觉醒力有所了解。
骨灰玩家：完全掌握PM培育方式，搜集每作全部PM，对战中所向披靡，家中摆满了各式各样的PM周边。

风靡游戏界20多年不衰的神话，马里奥系列

初心者：一般是年龄小于马里奥系列很多的90后。没有马里奥情节的他们玩起来兴趣并不打，不一会就感到厌倦。
一般玩家：只玩过初代超级马里奥并且没有通关，再接触马里奥其他游戏都会感到不适应。对于马里奥世界的新人物也基本不认识。
进阶玩家：玩过5作以上的马里奥系列，有自己擅长游戏如制片马里奥，马里奥赛车等等。认识多数人物。
核心玩家：仔细研究过10作以上的马里奥系列，对此系列有比较重的感情，对于当下比较流行的马里奥赛车经常参加网战。
骨灰玩家：几乎精通所有马里奥系列，对马里奥系列无所不知，以系列主要创始人宫本茂为偶像。经常以各种各样古怪玩法进行游戏，是马里奥系列大

师级人物。

秉承无数经典前作的次时代续作，塞尔达传说

初心者：没有接触过塞尔达系列，而以作为入手WII后自然要玩的大作来看待它。上手后发现自己对探险解谜类游戏并不感兴趣。

一般玩家：只接触过NGC平台上的经典前作塞尔达传说--风之杖，虽然操作起来并不生疏，仍然对此系列主要特点及世界观了解极少。

进阶玩家：从GBA时代开始接触塞尔达系列，对缩小帽及四支剑非常熟悉。多年之后对此作感到比较失望，草草通关了事。

核心玩家：多数塞尔达前作都通过关，有自己极为擅长之作。对新作极为期待，通关之后以搜集全武器全防具全道具为目标，力争完美。

骨灰玩家：此类玩家总是喜欢在游戏中挑战自我，不断给自己设置新的难度与障碍，全BOSS战无伤等等才是他们的目标。

XBOX360少有的日式RPG大作，薄幕传说

初心者：以欧美枪车球游戏为主的360玩家初次接触传统日式RPG，只喜欢游戏快感而忽略娓娓道来的剧情，再加上语言的障碍使其无法接受此游戏。

一般玩家：360新玩家，没有接触过传说系列但爱好日式动漫，被其美轮美奂的开场动画及游戏画面所吸引，逐步投入到游戏主题内容当中。

进阶玩家：在其他主机上玩过传说系列，对其战斗系统比较熟悉，由于TOV的高素质进而产生浓厚兴趣，通关后封盘。

核心玩家：标准传说FANS，玩过多数传说作品并有多次二周目以上经历，对系列制作人有所了解，进行TOV二、三周目后全隐藏要素基本解开。

骨灰玩家：传说系列最强FANS，为了体验TOV而入手XBOX-360。全隐藏要素+N周目后仍然兴致浓郁。

水墨画、雅乐、诗一般的神话，大神

初心者：被宣传资料中的水墨画风格所吸引，上手后却听不到一句“人话”，而且对剧情背景一无所知，游戏无从玩起。

一般玩家：虽然被听不懂的“神语”雷到，但是出色的游戏画面及画笔系统仍然吸引着这类玩家。但剧情的障碍仍然使人兴趣锐减。

进阶玩家：从其他游戏中稍有了解日本神话，对大神中提到的一些东西并不陌生，随着游戏的进展，利用画笔作战使其充分掌握到此做精髓。

核心玩家：基本能看懂游戏中的主要剧情，取得所有隐藏物品，完成所有直线任务，熟练使用所有画笔技能。



骨灰玩家：大神在他们心中已经不是一个游戏而是一件艺术品。他们不断搜集着有关大神的一切，由游戏而对日本神话了解颇深，大神OST也是他们每天必赏的音乐。

屹立与奥林匹斯山之巅，战神系列

初心者：对此系列一无所知，甚至不知任何希腊神话，上手后过于血腥的画面使此类玩家产生身体不适感觉。

一般玩家：掌握了游戏基本的轻重攻击特点，学会了闪避，出色的动作系统使其很快上瘾。

进阶玩家：随着游戏的进行水平逐步提高，能熟练使用几种强力魔法，默认武器混沌之刃使用纯熟，通关普通难度。

核心玩家：将所有武器升至最高级并熟练使用之，游戏隐藏要素全部破解，生命魔法槽到达最长，通关TITAN难度。

骨灰玩家：争取最速通关TITAN难度或者无伤通关，操作极为纯熟，已非常人境界。

上面说了不同级别游戏玩家之间的区别，那么如何才能使一个初心者成长为核心玩家或是骨灰玩家呢？我们要用不同的游戏类型分开来说：

ACT：ACT游戏的精髓就是动作，而动作由一个个招式构成。掌握玩家所使用角色的关键招式并熟练应用于实战是ACT游戏不变的秘诀。那什么是关键招式？例如在我们非常熟悉的无双系列游戏中，每个角色的招式全部加一起大概有10多种，但是真正好用的通常只有一两种，多数角色不会超过三种，而这一两种招式使用的效果可以很大程度上决定角色的强弱。又如忍龙之中隼的招式多得让人眼花缭乱，但是对付每种敌人都有自己非常好的武器和方法，而这里的关键招式就是指的对付不同敌人选择的不同招式。如何发现关键招式呢？游戏角色初期比较弱，招式比较少，可挖掘的不多，随着游戏逐渐进行招式逐渐增多，玩家应该主动去使用这些新招式，了解每个招式的攻击范围、攻击力、安全性等等。另外根据敌人不同，招式的实用度也大不相同，这也需要玩家根据实际情况逐渐适应。



RPG：RPG最重要的是剧情，剧情是由文字组成的，因此RPG游戏对于中国玩家最大的障碍是语言。英语我们尚能看懂些，但是日文RPG就比较悲剧了。在这里建议游戏初级玩家学习一下日语五十音，这个并不很难但是对于玩家可以在游戏中读懂相当多的东西。次要难度就是战斗，战斗画面就算再华丽，对战斗结果影响最大的是主角与敌人的攻、防、血、法力等等数值。而影响这些数值的就是装备和等级。装备方面可以直观地看到某种剑加多少攻，某种甲加多少防等等，等级是由玩家不断练级而提高的，因此搜集高级装备与提高等级便成了RPG游戏的主流。另外RPG游戏经常会出现属性相克系统，了解这些系统，掌握每一个敌人的属性情报非常重要，例如遇到水属性敌人我们就要保护好我们的火属性角色，而遇到火属性敌人我们就要用水属性魔法攻击他。

FTG：格斗游戏归根结底也是动作，但是相比ACT游戏相克性更强。首先要了解我们控制的角色招式特点，各个招式的优点在哪，缺点在哪，使用时敌人可能怎样反击，怎样有效防御。另外很重要的就是了解敌方角色，敌方哪个招式对我威胁最大，我该怎么防，那个招式漏洞大，我该什么时候抓住时机进行反击。

RAC：竞速类游戏首先要熟悉赛道，哪里有弯道，过弯道的完美路线，降速到多少才能完美过弯。哪里容易超车，怎样超成功率最高，哪里地方容易被超，如何卡位防止被超。此外还要掌握赛车的性能，例如提速性能、最高速度、转弯性能怎么样等等。

STG：射击游戏最重要的是了解枪械性能，适合近战的、远战的、狙击的、冲锋的、阵地防守的，你不可能拿一把狙进行冲锋，也不可能拿MP5与500开外的敌人对狙。其次就是地形，哪里适合隐蔽，遭到攻击时能够及时保护自己。有机会时又能给予敌方最大的打击。

游戏世界很复杂，限于篇幅不可尽表，总之初心者要想成为高手有很长的路要走。游戏是脑力运动，灵活的头脑是非常重要的，而有些难点需要一遍又一遍地攻关，因此坚定的毅力也不可或缺。有了这两件法宝，你的游戏之路会无往不利！

游戏水平测试题

1.您的游戏龄有多长?
A 15年 B 10年 C 5年 D 1年.
2.您接触过的游戏大概有多少个?
A 200个 B 100个 C 50个 D 10个
3.游戏时间最长的一作是多长?
A 500小时 B 200小时 C 50小时 D 5小时
4.您总共入手过多少台主机?
A 10台 B 5台 C 3台 D 1台
5.是否有过同一主机入手2台以上?
A 我同时有过3台以上 B 我某一主机拥有过两台
C 我有入手第二台的打算 D 要那么多干嘛? 有病。
6.是否有拆开过某台主机的经历?
A 拆机对我小菜一碟，各种改造无一不精 B 按照教学方法拆开并自己改造过
C 拆开过，不过没敢动又合上了 D 我一拆主机肯定坏
7.对当地电玩市场是否了解?
A 电玩市场跟我家一样 B 我和有些家老板是朋友 C 我信得过的电玩商店
D 基本属于乱逛
8.您是否有过作息时间被游戏所打破的经历?
A 我的作息时间是根据游戏制定的 B 这对我是经常事，为此经常挨家里人骂
C 打破过几次，马上回复正常了 D 游戏对我没那么重要
9.你是否有过为了某一游戏入手一台主机的经历
A 不会的，我全机种制霸 B 我多数主机都是为了我喜欢的游戏入手的
C 我是入手主机后才玩它上面的游戏的 D 我是看别人都用某主机才入手它的
10.您的正版游戏拥有量?
A 书架上全是 B 10张 C 1张 D 无
11.您对NDS/PSP的看法是?
A NDS虽然画面不太好但有些游戏素质相当高 B PSP游戏复刻的很多
C PSP不但能玩游戏还能看电影 D PSP好漂亮!
12.您目前的显示设备是?
A 42寸以上的全高清电视，自己独占 B 我和家里人公用一台高清电视
C 我用22或19的电脑显示器 D 我觉得17寸CRT效果就可以了
13.您对索尼/微软/任天堂的看法是?
A 三家主机都有各自独占的高素质作品，三家都是出色的公司 B 我是索尼/微软/任天堂的粉丝，其余两家去死 C 我只有其中一台主机，没有其他两家游戏可玩
D 这三个是什么东东?
14.您对每月新发售游戏的态度是?
A 将近一半的游戏我都要尝试，从中选出素质高的仔细玩 B 我会仔细玩每月的大作 C 我会玩我感兴趣的大作 D 我不关注这些，去电玩商店买到什么玩什么
15.您玩游戏用金手指吗?
A 我会拿金手指用于游戏的研究 B 我很少用金手指，多数是手动存档
C 我玩游戏时间不多，只能用金手指 D 我不会用金手指
16.您是否接触过网上的游戏存档?
A 我会将自己打的完美存档放到网上共享，同时下载别人的特色存档
B 我上传过一些存档，有些是完美的
C 我经常下载别人的存档，因为省去我很多时间 D 我想下但是不会
17.您玩ACT类游戏时是否关注游戏剧情?
A 当然，很多ACT的剧情相当感人 B 会关注但相比游戏本身比重不大
C 有时关注一些但是多数有语言障碍 D 不会的，我就管砍杀
18.您玩RPG游戏一周目后是否还会注重角色的培养?
A 我基本都要把人物练到最高等级，最强武器 B 我会刻意练人，但我更关注剧情的发展 C 会为一些比较难打的BOSS练几级 D 一周目通关就封盘了
19.您对老游戏的看法是?
A 我经常会温故老游戏，很多技巧至今很熟练 B 我会偶尔玩一下，很多游戏的水平不如过去 C 新游戏还玩不过来，哪有时间碰老的? D 我是新人，没玩过老游戏
20.您家中收藏本杂志的数量?
A 100本以上 B 50本以上 C 10本左右 D 5本以下

以上问答选A得5分 B得3分 C得1分 D得0分 得分相加评分等级如下
100分 您就是神一般的存在
90分–98分 您绝对是超级玩家 80–89分 您是资深玩家
60–79分 您属于核心玩家 40–59分 您属于水平不错的玩家
20–39分 您属于主流玩家 10–19分 您属于初级玩家
0–9分 您属于入门玩家

华丽升级启动《电击》树立品牌！



小沛绝对不是一个安分的人，这一点恐怕手下的几位"小弟"们最了解。自从来到这里工作，小沛的脑子里就不断冒出各种各样的"坏主意"，总想着要把《电击》在杂志中的地位不断提升，甚至和《电软》平齐！因为视频媒体和平面媒体之间能够互补，那么小沛当然不能让《电击》作为附属品，史上最为"抢戏"的计划下期就要实现了！



新作数量渐增 下期更大惊喜！

杂志上的游戏介绍终归是平面的，就算是有编辑们的文字描述，但仍然很难给观众带来直观的印象。反观我们之前的《电击收藏》，在这方面下的功夫明显存在欠缺，而从本期开始，我们便增加了新作介绍的数量。而下期因为要有一个全新的面貌，所以真正给大家带来海量游戏介绍的精彩节目就要来了，请大家期待吧！我们会从各个渠道为大家带来最新的官方游戏视频，以及最新的DEMO试玩，绝对精彩哦！



←小沛与众编辑为您奉上更精彩的"魅力抢眼秀"

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘盒

最后的遗迹
精选动画，动感MV！
Xbox核心版主机&秋季更新视频测评
Fans的感动！《恶魔城 审判》

评测实用化 安心购机推荐

什么？这次的评测类特别策划是购机？没错，有关硬件的评测当然是有的，但眼看要到寒假前夕的购机高峰期了，我们当然有义务为大家推荐适合购买的主机搭配。非常令人激动的是，我们这次推荐的核心版360在将游戏安装到硬盘之后，连续工作48小时都没有出现三红！可喜可贺！

恶魔城 审判 怀旧多于创新

《恶魔城 审判》是很多人翘首以盼的大作，因为其中收录了系列中大量的经典角色，并且首次改为3D格斗类型，似乎本作是融合了怀旧与创新的两大元素。不过经过这些天的试玩，我们发现这个游戏基本可以看作是一个fans向的作品，因为它在格斗方面实在不怎么严谨，就是靠角色赚人气。

好游戏纷至沓来 编辑试玩竟难以自拔

这段时间的好游戏真的太多了，以至于我们一旦上手竟不愿停止。本期选择的四款游戏点评都是原创新作，或是集合了全新创意的作品，可能读者们会说了，还有《古墓丽影》、《红色警戒3》之类的新作为什么不点评呢？其实我们选择点评的游戏是出于两种考虑，首先是游戏的新颖度，以及介绍的频率。《古墓》、《红警》在之前的新作都在上期介绍过，那么这期当然就不再赘述了。



←《镜之边缘》这款作品的创意就在于将动作游戏变为第一视角，非



↑总有一款游戏是你喜欢的。

闯家点播台爆笑摄影大棚 小沛、达人将生活带入支持风格

《闯家点播台》这个栏目非常受读者们的关注，但同时很多人对小沛在镜头前的"不自然"表现也颇有异议。最近小沛开始和达人共同主持这个节目，发现这个全新的组合果然是最佳的搭配。因为达人平时就非常能言善道，我们之间也很爱开玩笑，将这种平时的生活状态带入主持之中，也就没有了以往的紧张与不自然。相反，小沛我已经开始陶醉于和大家通过屏幕交流的方式了。

→双人乱侃，为您带来无限欢笑！





精彩接连不断

HOT! TOPICS 全新改版将至，全心奉献全力制作！

"光说不练，假把式！光练不说，傻把式！连说带练，真把式！"——开始就撂出这么一句话，大家可不要以为小沛转行卖"大力丸"了。其实这是对于《电击收藏》改版的一个评价。到底我为什么这么说，下面就为大家好好解释一下。

"光说不练"，小沛以前是文字编辑，在电脑前"笔耕"了4年半。后来转战到了视频编辑，别看同是一个单位，但也称得上"隔行如隔山"。小沛不甘心向困难低头，于是在这段时间内开始把自己从观众转向了制作人的角度，了解制作视频的工作方式，并且努力在现有的条件下为大家带来最精彩的节目。不得不承认，小沛很心急，希望能把自己的想法一下子全都实现，但罗马可不是一天建成的，于是希望越大，失望也越大。观众们可能发现《电击》确实在进步，但在我看来，这远远不够！所以小沛自责，觉得一开始算是"光说不练"。



"光练不说"，后来的一段时间，小沛开始想方设法为节目增加内容，其中包括去风景较好的公园拍摄，结果被无理地拒之门外；为了获得评测用的器材而奔波于北京各大游戏商店，饱尝世态炎凉等等。就连我们自己工作用的器材，也不时给我们找点麻烦……作节目真的很难，如果您对我们的工作再不满意，这便是双重打击了。不过小沛是不会屈服的！越是困难，越要努力！我现在把困难说出来，并不是为了让大家迁就我们，而是在理解我们的同时，继续对我们的工作严格要求！读者是编辑的衣食父母，大家多体谅，多帮助，我们也会更有干劲！

"连说带练"，这是说即将和大家见面的一期了！经过我们的努力，《电击收藏》终于提升了自身的重要性，并且也获得了外界的支持！小沛非常高兴，因为最新一期已经有了"万事俱备，只欠出版"的完备条件。我可以很负责任地告诉大家：新《电击》来啦！超长时间、超多栏目、超级精彩、超级实用！我们将树立《电击》的新品牌！

特别提示：快把光盘放进电脑，有超多你意想不到的神秘大礼哟！

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本期的游戏虽然多，但素质高的却不多，一些经典的名作系列都呈现出疲软的状态。被日本业界寄予厚望的《最后的遗迹》，高开低走，首周上十万的销量，对于SE出品的RPG游戏来说实在太少。



11月16日

古墓丽影 地下世界



PS3 360

■Crystal Dynamics
■动作解谜
■美版 ■BD/DVD
■16岁以上 ■1人



借助次世代的机能，PS3、360版的古墓丽影可以说历代作品画面最出色的了。主人公依然是身手矫健、强大无比的劳拉，虽然形象与最初的厚嘴唇形象变化很大，但是还是能令人接受的。劳拉冒险的场景从最初的海上，途经风格别致的泰国、热带雨林般的墨西哥、以及冰天雪地的冰岛，游戏通过地域特色给玩家保持视觉上的新鲜感觉。其中几关场景，水面和海底的总体感觉效果还算不错。 **By 七曜**



这一作可以说是次世代三作中最好的，一方面是画面提升的幅度明显，另一方面在场景设计方面也可以感受到关卡设计也日趋成熟。游戏的系统和玩法方面可说的不多，已经出了超过十代并且主题相同的作品来说，你不能指望在这方面要每作都超越或颠覆前作，相反足够长和刺激的流程才是吸引死忠代代支持的利器。在这方面倒是让人失望了，较短的流程实在不够过瘾，或许厂商要推出关卡资料片来骗钱不成？ **By 能量块**



劳拉大姐穿着一身更为性感的黑色紧身衣再次出现在《古墓丽影》的世界中，虽然很吸引眼球的新作，但无论是画面还是操作和人物动作，都给人一种很过气的感觉，次世代版本的画面水准与PS2版也有得一拼，感觉并没有针对平台进行专门的优化。场景迷题设置还是那些东西，都略显俗套。不知是怎么回事，也许是口味变了，在新时代游戏遍布的今天，本作确实有些落伍了。 **By翅膀**

11月17日

求生之路



PS3 360

■EA
■射击
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1-2人



表现比较一般的游戏，主题依然是打丧尸体，玩家操作4名幸存者之一，是为了活命而与被称之为"感染者"的丧尸们拼杀到底。游戏中丧尸的数量绝对大大的超乎出玩家的想象，它们狂暴、恶心、最致命的是，行动还非常敏捷，感觉比起其他打丧尸游戏，都不落下峰，有一些模仿生化危机的感觉。这些丧尸看起来仅仅像一群嗜血的且无脑的怪物，但其实会有一种头目怪物可以操纵它们的行动，这就使它们变的更致命。 **By 七曜**



爽快、刺激、高速、血腥——用这四个词来评价这款游戏很适合。这是款让人一上来心跳就要狂加速的游戏，单人模式基本上是在线的练习场，玩家可以随意挑选喜欢的角色和关卡进行挑战。四个主人公之间要互相协作扶持才能顺利过关，体力不支的时候队友一个补给是坚持下去的惟一动力。游戏的节奏极高，加上海量的僵尸，绝对毫无喘息时间。不晕FPS并且对僵尸有特别好感的话，绝对不能错过。 **By 能量块**



作为一款FPS游戏来说本作是不及格的，但融合了《生化危机 爆发》那样的脱出玩法和为数众多的合作要素让游戏水准提升了好几个档次，整体给人的恐怖气氛很足，多到塞满屏幕的丧尸又快又疯狂，危机四伏的感觉时刻笼罩在游戏的过程中，几种BOSS级怪物设计得都很有个性，同伴之间的互相援救与个体的弱小使团队合作显得十分突出。不过游戏的枪械种类太少，而且没有精确瞄准，射击感 觉打了不少折扣。 **By翅膀**

11月18日

恶魔城 审判



Wii

■KONAMI
■格斗
■美版 ■DVD
■15岁以上 ■1-2人



本作是对战类型游戏，而且厂商似乎也很努力地去把握游戏的平衡和系统的细节问题了，但估计由于经验和实力的问题，本作还是无法与那些一线的对战游戏相提并论的，角色之间的能力不但有失平衡，而且战斗系统也缺少耳目一新的创意。人物的形象设定基本还原了各个角色的原著形象，虽然其中不乏恶搞和夸张之处，不过由于WII的机能有限，所以大家就不要过于奢求人物形象的唯美或细腻了。 **By 七曜**



为什么名系列到了运动机上就要强迫自己进行大革新呢？游戏带了个恶魔城的帽，仅有一点格斗游戏的基础，加上Wii相当有限的画面表现力，就凑成了这么个四不像。以Wii的操作方式无法让人从本作中欣赏到大段高手的极限演练，让人不忍看下去的杀招设计甚至感觉有辱恶魔城招牌。在正统系列作销量也只能勉强糊口的情况下，实在想不出当初是哪个提议了这样的改编……失败得一点技术含量都没有。 **By 能量块**



如果说这是款格斗游戏估计没人会承认，说这是恶魔城新作吧却基本没有任何新东西，这完全就是一款把原来PS2上的3D恶魔城的人物动作照搬硬套成"格斗游戏"，只不过是加了几个人物和招式而已，操作感极其生硬，平衡性更是烂到渣，对战毫无对抗性可言，再加上那对应Wii遥控棒的怪异操作方式，简直就是侮辱《恶魔城》的名声。继承系列经典风格的音乐到算是少有的亮点，但游戏性实在不敢恭维。 **By翅膀**

百家争鸣！ 外部の意见看板

●goingamer论坛的评测

索尼克 释放

晚上灯火通明，没什么太吸引人的地方。另外，黑夜关卡给人的感觉整体场景过于单一，或者说经费不足造成的场地规模太小……系统方面，本作可谓是变化颇大。增加了所谓的黑夜变身系统，也就是游戏的世界都分黑夜和白天，这个玩家可以自己控制调整。游戏中的关卡也分为白天关和晚上关，白天索尼克是通常形态，游戏方式和系列作品一样，速奔！夜间关卡，主角会变身索尼狼，游戏模式类似于动作过关，索尼克要使用跳跃 攀墙和各种攻击技能顺利过关，击败BOSS。 这样的系统设计也算是有些新意，但是玩深入了感觉其实就是索尼克原始系统和SEGA动作游戏的结合体。同时，开发商为了增加游戏的"耐玩度"，设定了收集一定数量的勋章才能够进入新的关卡继续推进主线的限定系统。但是，个人感觉是起了反作用，故意强加的限制只会让部分玩家失去原有的兴趣。总体来说，本作可以看作是2种游戏的结合体，喜欢的朋友可以尝试下。 By kpfaith

古墓丽影 地下世界

游戏中设计了层出不穷的谜题，中间几个核心关卡可以说步步都有机关，再加上地形的复杂，游戏对于过关的提示控制的很有限，所以经常让人找不到前进的方法。这也必然让没有接触过本系列的初级玩家，畏惧而止步。总结来说，延续了古墓丽影游戏的系统真遂。但是游戏的关卡稍显少了，更甚的是短短7关中，有2关之多基本上是重复的。这实在是让人觉得开发商的诚意不够。另外，游戏中的敌方NPC角色的动作非常生硬，总体来说表现力非常不足。再有就是游戏的BUG还是非常多的，经常会遭遇打不死的敌人和空中漫步……尽管如此，本作还是值得动作解谜爱好者尝试的。 By kpfaith

恶魔城 审判

本作终于在恶魔城粉丝的千呼万唤中发售了，尽管游戏的种种表现有些不尽人意。本作的恶魔城模式以及装饰品收集系统让人不由得联想到了一些当红家用机格斗游戏作品，虽然其中模仿痕迹表露无疑，但总算没有

11月18日

极品飞车 秘密行动



PS3 360
■EA
■赛车
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1-2人



极品飞车系列应该是每年都有推出新作品吧，本作的品质依然算不上优秀，还是那么的平庸和毫无新意，不过现在这种不思进取的游戏实在太多了，请Maggie Q代言也是为了吸引亚洲玩家购买。如果说GTA是真实，山脊是亮丽，火爆狂飙是疯狂的话，那么现在的极品飞车只能说是一般，什么都一般，只是为了赚钱而不断的按照惯例来推出新作，不是FANS的话，我建议就不要购入了。 **By 七曜**



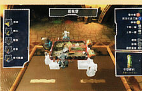
在经历过上一代的失败后，本作是力争要重整旗鼓的新篇章，遗憾的开发组在次世代版上摔了大跟头。画面方面明显大退步，既不喧哗又缺乏真实感；过低的帧数使游戏进行起来十分不畅，频繁的卡帧让人痛苦不已；其他方面则基本上保持在系列水准，但仅仅前两个问题就足以让玩家失望透顶。倒是Maggie Q的性感演出让游戏多了几分看点。从系列的素质来看，本作毫无疑问是退步了。 **By 能量块**



这款新作终于又回归到系列经典的警匪追逐题材上了，让游戏又找回了前几作中那种韵味，当然机能的进化也使得游戏表现力不可同日而语，夜路上疾驶的赛车与鸣笛呼啸的警车在高速中显得如此惊险刺激，车的速度感很好，与警车之间的斗智斗勇十分有意思。游戏类似无间道的剧情设计虽然略显俗套，不过用在赛车游戏上到是比较新鲜，加上赌场、社交等要素，会有种在玩《GTA》的错觉。 **By翅膀**

11月18日

斑卓熊大冒险3



360
■Rare
■动作
■美版 ■DVD
■7岁以上 ■1人



本作可以视为休闲的中级游戏，玩过前作的朋友可以试试，因为本作延续了前作的系统和剧情。游戏的一个大卖点就是自己来组装机车，你可以利用上千种的零件组装一辆自己的机车。比如你需要从最基础的车辆结构开始做起，将面板和支撑管拼合起来。其次是轮胎的选用和推进装置的装配，比如喷气式、螺旋桨、甚至是氦气球。你可以根据不同的需要安装上武器、飞行翼、油箱、引擎等等。 **By 七曜**



RARE将自己的恶搞精神在本作中发挥到了极致啊，游戏中不断出现的笑点相当精彩。游戏在各方面都展现出上乘的素质，丰富的零件和收集要素让游戏耐玩程度提升。游戏中的关卡玩家都可以反复挑战直到取得最高奖品，每个任务的完成条件设计也都相当精彩。比较失败的是游戏在系统方面对于一般玩家来说恐怕是稍显复杂了，另外对于英文听力不好的玩家来说，过快的字幕变化实在让人眼珠子疼痛。 **By 能量块**



当初N64上那款给人印象很深，这次隔了一个世代推出的新作算是忠实还原了原作的精髓，整体风格清新，各个角色都有着很强的美式卡通幽默风格。作为核心招牌的机车组装部分相当深奥，可研究的地方非常多，不仅可以为机车添加零件而且能充分发挥自己的想象组装各式用途的交通工具甚至战斗工具，零件的组合方法多到有些烦琐，需要花大量时间去琢磨，游戏的操作感比较一般，界面也稍显不够亲切。 **By翅膀**

11月18日

索尼克·释放



360
■SEGA
■动作
■美版 ■DVD
■全年龄 ■1人



作为SEGA公司的招牌游戏，本作发售前还是很受关注的。实际游戏的感受，并没有辱没索尼克系列，但是也没有把索尼克系列提升到新的高度，只能说是在次世代平台的延续作品。整体上来说画面还算说得过去，白天关卡跑动起来没有丢桢现象，非常顺畅，而且关卡的地形多变，速度感非常好。夜间的打斗感还算不错，通过击败怪物掉落经验点，来提升不管是白天形态还是晚上形态索尼克的能力。 **By 七曜**



真想对现在的开发负责人大吼一声：你丫还想把SONIC毁成什么样啊？！这次居然让SONIC也能变身，这样的狂暴状态非常的成人非常的不小朋友。就算是这样的"新鲜"要素加入，游戏的进程也没有任何亮点，从可玩性上来说还不如那个BUG缠身的上一作。画面方面也没有太出奇的地方，单调乏味伴随游戏开始到结束。建议开发者回去再看看MD的一代二代，再玩玩DC的一代二代，那个才叫SONIC啊！ **By 能量块**



这款最新的索尼克分了好几个版本推出，每个版本的素质都参差不齐，以X360和PS3版本来说，画面非常漂亮，速度感表现得相当出色，在高速度下显示的画面也都流畅感十足，游戏的视角跟随设计得不错，随着速度的加快镜头跟进的速度也会随之加快2，一点也没有拖泥带水的感觉，一些地方的特写表现也很到位，有效地增强了爽快度。游戏的关卡设计很巧妙，看得出是花了心思去认真设计过的。 **By翅膀**

11月20日

最后的遗迹



360
■SQUARE ENIX
■角色扮演
■日版 ■DVD
■16岁以上 ■1人



本作的最大亮点在于游戏的战斗系统，厂商在宣传方面对战斗也是费尽口舌不遗余力，实际体验也感觉战斗系统的素质秉承了史氏系列的一贯风格--博大严谨。游戏的战斗不但融入了更庞大的单位概念，而且还新增了捕捉猎物、招募同伴等新系统，对于一直求变、求新的史氏厂商来说本作很好的完成了这一使命。不过不知道是技术原因还是赶工原因，游戏在战斗进行时会频繁的出现卡机停顿。 **By 七曜**



SE在次世代上正式推出的第一款RPG大作，只能说为不过不失。游戏剧情方面完全是日式老套路，虽然厂商极力想表现出震撼宏大的世界观背景，但缺乏有效的故事张力使玩家在一开始就感到失望。战斗系统方面是本作一直重点宣传的要点，但较为缓慢的节奏和并不亲切的菜单表现，使一般玩家并不容易上手。画面方面在使用了虚幻引擎后只能说完全是在试水。 **By 能量块**



游戏给人的第一印象就是很一般，真的很一般，虽然厂商之前做了大量的宣传，但实际上手后显得比较平淡，画面水准并不高，跳桢现象简直令人无法忍受，流畅度受到了很大影响，频繁出现的读盘画面让人脱力，这些缺陷在安装到硬盘后也没有得到什么改善，让人不禁怀疑制作人的设计水平。关注比较多的战斗系统到是个亮点，战斗起来比较省心，不过还是觉得缺少了一些RPG的游戏感觉。 **By翅膀**

百家争鸣！ 外部の意见看板

磨灭自己的个性，而且其中对应的要素也算丰富，游戏时间倒是基本有了保障。游戏中的音乐依然华丽动人，不过都是从以前游戏中筛选混音而来的，虽然此举有偷懒敷衍之嫌，但随本系列成长起来的玩家应该感慨良多了。总体来说本作属于纯粹粉丝向的作品，除了游戏中经典的角色、音乐之外，游戏几乎就没什么值得大家留恋的亮点了，若非恶魔城系列的虔诚拥护者，还是无视跳过本作吧。

By paladin

最后的遗迹

游戏的画面以及人物建模的精细程度让人感觉有点对不起史氏大名，但相对其他游戏来说也已是较为出色了。本作的音乐方面则没有画面或建模的非议，质量上乘，几处情感情节的音乐有着极为细腻的表现。RPG总要说说剧情，眼下社会上信息便利玩家们见多识广，一般剧本自然入不了大家的法眼，而本作剧情创意虽然高潮迭连但却也没能在日式情节上有较大的突破，显得中规中矩，不得不说的是主角的性格，估计他是08年度最欠扁的任性孩子了。结论：今年冬季的RPG顶级大作，推荐所有不反感RPG的玩家都来尝试一下。

By paladin

网友yibabilun《最后的遗迹》心得：古代龙任务在圣都第一个区可以接到一个送信任务。出城就会有西南道路。穿过以后到达沙漠城，沙漠城的酒馆接到此任务到城堡，给玩家普及一通背景确认两次开战。奖励是20000，但是ms没打到啥好东西？我过的时候两队大概都是2k的血。花了5k去买够了药。先都打右边的怪然后站那把ap攒满，主力奔龙去，副队去把龙旁边的鸟干掉。然后下面就是靠死磕药磨死龙，龙的hp大约10万。龙可以同时对敌两队，此外在回合结束前随机吐火，大约每人250。所以大概的战略如下：保证两队都有复活的能力；只要血低于1k5就一定要选有补血的选项；低于1k直接选择退出link补血。一队死了另一队保证血大于1k就应该退出link去救人。但是要小心如果两队在龙两头，退出link也会被龙堵住。只要你有足够多的药，退出link时能补血的待机人员也有很高几率给我方补血。

11月13日

流星洛克人3 红色小丑/黑色王牌



NDS
■CAPCOM
■动作角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



“流星洛克人”的风格既不同于传统的硬派动作类型洛克人系列，也与EXE的走格RPG有所区别。本作无论是剧情设定还是画面风格上都让人感到非常清新，变身和虚拟世界自然还是沿袭了前两作的那些套路，将游戏分为“红色小丑”和“黑色王牌”双版本发售这种骗钱手段，在被CAPCOM从老任那学来后已经屡试不爽。三线战斗时主要是利用各种卡片的组合和迅速的反应力来解决战斗，熟悉规则后还是比较有意思的。 **By 北斗**



这次的《流星洛克人3》分为“黑色王牌”与“红色小丑”两版。这其中的不同就在于洛克人在噪音率突破200%时可转化成更为强大的终极变身状态，《黑色王牌》中为高机动性状态，而《红色小丑》则是重装甲型。黑色王牌洛克人背上有飞行翼，可不受战斗盘的影响自由移动，红色小丑洛克人背上有2组发电机，具备超级装甲能力，可不受敌人攻击影响持续行动。这两个版本的差异并不大，分开发售自然是厂商缺钱的表现。 **By 小沛**



《流星洛克人》是洛克人系列在NDS上开创的新作，现在也出到了第三部。游戏以“迈向终结的世界，从高潮展开的故事”为主题，收录了全新登场的角色与故事剧情，而且还支持2~7人同乐的无线网络以及Wi-Fi连线。虽然本作的世界观承袭自《洛克人EXE》系列，但是总的来说本作不像GBA上的前辈一样人气高涨，不过也还算是不错了。另外这个游戏也是《洛克人》系列推出20周年纪念作品，喜欢本系列的玩家值得玩一玩。 **By 猴子**

11月20日

超时空之钥



NDS
■SQUARE · ENIX
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



SFC时代梦幻组合打造的超经典RPG，如今再次重温，仍然让人感动不已！跨越各个时空的冒险可谓波澜壮阔，游戏中的每个角色都极有个性，再配合夸张化的卡通表情和动作，经常让人忍俊不禁。这次的复刻版中原作精华全都得以保留。只是在复刻诚意上显然不如DQ及FF在DS上的复刻那么有诚意，画面完全就是SFC级别，虽然新加了两段全新的分支剧情以及次元斗技场，但还是太少，真是太可惜了！ **By 北斗**



《超时空之钥》NDS版移植自SQUARE于1995年推出的SFC版同名作品，结合坂口博信、堀井雄二和鸟山明这3大巨头的黄金梦幻阵容共同制作，光田康典担任配乐。这么强大的阵容虽然无可挑剔，但复刻终归是复刻，新增的内容不是很多。包括针对双屏与触摸功能提供了2种不同的战斗方式，追加可培育怪物进行2人联机对战的次元竞技场、每次进入配置都会变化的随机产生迷宫的次元扭曲与可获得珍贵道具的龙之圣域等原创要素。 **By 小沛**



阔别13年的感动，如今在掌机上重现了！从SFC时代诞生的《超时空之钥》，集合了坂口博信、堀井雄二、鸟山明等三位大师的辛勤劳动，在当时就被称作是梦幻组合的经典。因为1995年的时候Square与Enix远没有合并的迹象，能够推出这么个游戏也算是相当不容易了。本作不但完全再现了SFC和PS两版的风貌，而且支持DS模式的显示与操作，对于喜欢用笔的玩家来说实在是十分体贴了。不知道什么时候《穿越时空》也能出在掌机上呀！ **By 猴子**

11月27日

雷顿与最后的时间旅行



NDS
■LEVEL 5
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



雷顿教授三部曲的最后一部（真的是“最后”？），LEVEL 5近几年来除了传统强项的RPG之外，还开发了不少新类型的作品，而且都颇为成功，本作算是其中的一个代表了。这次的新作在系统和整体风格上还是基本沿袭了前两作，大量真人语音和CG动画的加入使得本作的容量达到了惊人的2Gb！仅仅是这个容量就已经可以看出厂商的诚意了，大量的谜题仍然需要花上一些心思才能解开，日语不行的玩家不妨等待汉化版发布吧。 **By 北斗**



本作的主题是穿越时空，雷顿教授一行将在现代世界和未来世界中穿梭，解开各时代的谜题。这种故事设定当然对游戏本身不会产生什么影响，其主要的内容还是要解开一个个谜题。本作中的谜题数量依然丰富，难度也由浅入深，非常值得大家细细研究。在前两作中，雷顿教授的箱子中有很多有趣的迷你游戏，而本作中自然也少不了这些迷你游戏的身影。包括“爱说话的鹦鹉”、“玩具车赛跑”以及“神秘绘本”等，都非常有趣。 **By 小沛**



LEVEL5的这部作品有前两作创下的人气作为保障，这次自然是让粉丝们满怀期待。游戏基本上还是以解谜和故事穿插在一起进行的，玩家们在发展剧情的时候必须充分开动自己的头脑，在多湖辉先生编写的“头脑的体操”中锻炼自己的思考与分析能力。玩这个游戏的感觉就像在翻阅一本《智力游戏大全》，虽然一个一个谜题看起来很小很不起眼，但是这些谜题穿插在一起构成一个完整的故事，却令玩家们不得不为之赞叹。 **By 猴子**

11月20日

机动战士高达 高达VS高达



PSP
■NBGI
■格斗游戏
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1-4人



高达VS系列的新作，不过这次的则是对战版。作为一款高达题材的乱斗游戏，大量高达及相关机体的登场自然是必须的了，本作的可贵之处就在于对每一台机体的性能设计上都把握得比较好，同级别内没有明显的差距——当然1000级别的和3000级别的还是不一样的。除此之外，再加上COSTOVER、射击COMBO和GCO等系统，使得游戏非常值得钻研。只是隐藏机体太少，画面色彩和线条有些生硬，新系统还有许多值得完善的地方。 **By 北斗**



《高达对高达》是一款街机移植作品，但在内容上增加了很多新的要素。游戏中收录来自16部《高达》作品超过30种以上的代表性机体，各对战关卡的主题曲也来自各个收录的作品，让玩家充分沉浸在《高达》的世界中。游戏采用3D动作射击方式，战斗中还可以呼叫被称为机动助手的支持战力出来攻击敌人，加上各种攻击手段，战斗非常激烈。这个游戏当然还支持4人联机对战功能，作战配合是本作的最大亮点。 **By 小沛**



应该说本作对于街机的再现能力虽然受到了PSP主机的局限，但是依旧表现得十分出色。大概是因为游戏解析度的缘故吧。但是游戏的手感却与街机无二，这也是这个游戏受到很多玩家喜欢的原因之一。加上最近的玩家们对高达系列十分感兴趣，所以这个游戏的人气也变得很高，在12月的大作狂潮到来的时候，这个游戏依旧能够表现出相当的吸引力，所有喜欢高达系列的玩家，都应该好好地玩一玩这个游戏。 **By 猴子**

外部の意见看板 百家争鸣！

玩家呆瓜对《流星洛克人3 红色小丑/黑色王牌》的评价： 这次的类型仍然是RPG，前作的部分人物继续出场。本次洛克人可以通过“噪音系统”变身成为各种形态，不过要想进行变身就必须到第五章之后才能开始发动，而且有着较为严格的发动条件。这次的变身最强形态也被确认为FinaRise，不过本人目前进度还没玩到。游戏画面并不华丽，但是非常干净整洁，战斗时的必杀比较华丽，音效很有动感比较丰富。虽然ROM的容量只有不到256Mb，但感觉内容还是非常丰富的。

玩家刀田一刺对《超时空之钥》的评价： 感觉SE如今针对NDS烧录卡的反制措施开始明显增多了，先是DQ5里的下船BUG，这次又是无限传送，着实让玩烧录的玩家们头疼了一把，好在“道高一尺魔高一丈”，补丁没多久就发布了……呵呵。本作的经典地位就不用多说了，记得以前听到DQ和FF两大厂商联合发布本作时确实是震动业界啊，超豪华的制作阵容打造出了这款超级经典。不过呢，说实话这次的DS版有些让人失望：玩下来感觉根本就是在运行一个SFC模拟器嘛！虽然原作的感觉被“完整”保留下来，不过拜托，这都什么年代了！给点敬业精神行不行啊！当然抱怨归抱怨，相信热爱这款游戏的玩家仍然会再次沉迷其中吧！

玩家黑色三连星对《机动战士高达 高达VS高达》的评价： 素质很高的一款作品！作为一个高达FAN，对近几年出的高达VS系列还是比较喜爱的，这次的格斗版中登场机体数量还是比较满意的，虽然还有许多个人喜欢的机体没有登场，不过相信是为续作的推出埋伏笔吧。对于本作，难能可贵的就在于对各机体平衡性上的良好把握，而这个在大乱斗类型的格斗游戏中是很容易吃力不讨好的。各机体的动作也都很经典，例如V高达“自残”式的拽胳膊拽腿打法就很好玩，而卡缪召唤殖民卫星的MAP兵器看上去实在是够彪悍！目前主要还是个人的修炼，准备熟练掌握好各机体的特性好与人联机对战，应该会非常好玩。

玩家一只耳对《普利尼 我能当主角吗？》的评价： 个人对魔界战记系列不是很了解，因为自己对战略游戏接

11月20日

普利尼 我能当主角吗?



PSP
■日本一
■动作游戏
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1人



典型的扮猪吃老虎啊！以魔界战记系列中的著名角色普利尼为主角的动作类游戏，游戏可爱的画风和轻松的音乐很容易产生这是一款休闲动作游戏的错觉，不过“史上最弱主角”的称号显然不是白给的，没几关之后你就会彻底体会到本作的“硬派”了。极高的难度和看上去简单但实际打起来就是费劲的BOSS战会让你明白游戏中的1000条命绝不是放着玩的。想要通关的话，确实需要相当的勇气和技术。 **By 北斗**



普里尼是《魔界战记》系列中登场的杂鱼配角，外观貌似企鹅，体内则是灌注了生前犯了罪的人类灵魂，是魔界低级恶魔，所以这次的游戏副标题也算是一种自嘲。这个游戏其实很简单，就是2D横向动作类型，普里尼的招式包括跑步、回转、冲刺、跳跃、坠落攻击、投掷等等，动作比较丰富。但由于普里尼是种受到攻击就会爆炸的弱小生物，因此游戏中提供了1000只普里尼让玩家使用，这个设定就已经非常搞笑了。 **By 小沛**



曾经在《魔界战记》中担任炮灰级角色的搞笑企鹅普利尼这回当了游戏的主角，既然主角是搞笑的，那么游戏的剧情自然也不会正经到哪里去。1000只普利尼为了帮助主人找回失落的点心而被迫踏上刀山油锅一般的征程，如果找不到的话那么就会被集体处刑。反正横竖都是死，还不如把任务完成好一些（笑）。游戏是典型的2D横向卷轴动作游戏（虽然背景是3D的），难度是高了一些，但是1000条命应该也够死了吧。 **By 猴子**

11月21日

LOCOROCO 2



PSP
■SCE
■动作游戏
■欧版 ■UMD
■全年龄 ■1-2人



或许是这次的2代无论是在系统方面还是架构方面都没有什么明显的变化，所以本作带来的新鲜感实际上完全不及1代，容量方面倒是很大。操作还是LR+圈键的简单三键设定，不过从试玩时的几个关卡来看，似乎在难度上有所降低，不像前作那样需要花费一番功夫才行，或许是针对受众而做出的改进吧。画面和音乐还是那么的轻松可爱，不过玩久了总有种单调的感觉，看来本作还是更适合女性玩家。 **By 北斗**



《乐克乐克》系列虽然非常有创意，但内容似乎更倾向于女性玩家。尽管游戏的画面看起来非常简单，但是优美的音乐搭配上可爱的角色，还有复杂的关卡设计，难怪MM们会玩得那么开心了。这次的《乐克乐克2》收录了更新奇有趣的关卡，进一步强化了热闹的音乐要素，并追加新角色与新动作，提供了45部以上与故事相关的逗趣影片让玩家收集。另外其中还有8种逗趣的小游戏，看来女性玩家们又要为此而疯狂了。 **By 小沛**



虽然本作的主题是“Noi”这个大家都不是很了解的外星词汇，但是游戏的娱乐性却依旧保持了前作的精彩。可爱的小家伙们说着地球人都能听（其实是谁也听不懂）的语言，通过玩家极其简单的操作就可以移动，这一点倒是和《战鼓啪打碰》挺相似的。这个游戏也和PATAPON一样很受女孩子的喜欢，无论你是一个喜欢可爱游戏的女生或者喜欢和MM一起玩PSP的男生，这个游戏都是很适合你的（某编：……）。 **By 猴子**

11月27日

PATAPON 2



PSP
■SCE
■动作游戏
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1-4人



同样是出自SCE、以创意为卖点的游戏，个人认为PATAPON比LOCOROCO更有意思。刚进入游戏就能听见熟悉的声音，一帮小人的可爱形象让人看着就觉得可爱。剧情方面紧接着前代，乘船出海的PATAPON遭遇巨怪的袭击而翻船流落到不知名的岛上，初期的关卡照例是简单的教学关卡。在本作中新增了英雄和3个兵种，魔法PON擅长各系魔法、飞鸟PON优势在于飞空、机械PON近攻极高。本作不愧是神作，戴上耳机随着节奏开心游戏吧！ **By 北斗**



如果你觉得前作任何地方都好，就是有点难的话，本作绝对会让你满意了。这次的游戏对于节奏的要求略微放松了那么一点，别看只有一点，但在操作上就会有很大的体现。只要玩家别出太大的错误，就会保持游戏的流畅性，让玩家的心情也非常愉悦。本作这次还能进行最多4人的多人游戏模式，在多人模式中，玩家要从敌人手中把“蛋”安全运送到指定地点，然后从中获得珍贵的道具，诸如此类的设定令游戏的娱乐性大为提升。 **By 小沛**



这个游戏的前作就是一部神作，第二弹更是了不起，游戏在系统方面做了很多改进，像部队的升级进化、英雄单位的导入、新兵种的追加，多人合作的砸彩蛋模式等等，都给玩家们耳目一新的感觉。另外游戏的总体难度比前作要提高了。不过为了照顾刚上道的玩家，也有简单的模式，三次输入成功就可以FEVER，关卡的难度也降低了不少，实在是很体贴的设定。总之这个游戏绝对不玩后悔，信不信由你。 **By 猴子**

11月27日

喧哗番长3



PSP
■SPIKE
■动作游戏
■日版 ■UMD
■15岁以上 ■1人



系列第3作，虽然本系列一直都是描写的不良少年的成长史，不过就游戏而言还是蛮有趣的。照眼和对切口系统依然健在，走街上看谁不顺眼的话与之照眼挑衅，对切口时只要三次都能按对组合出正确的台词就能发动先制攻击，打斗时的操作简单明了，各种必杀技和特殊技都颇具观赏性。这次由于设定的是在修学旅行期间争夺全日本头号番长，所以流程比家用机版要简单明了，喜欢喧哗的玩家不可错过之作。 **By 北斗**



《喧哗番长3》是个彻头彻尾的“日式”作品，日语水平不行的话会非常费劲。游戏中玩家可以自由安排毕业旅行的7天行程，看是要挑战来自各地的老大，还是要跟同班同学一同观光或是与校花谈恋爱等，体验形形色色的高中生涯。虽然是不良高中生，不过江湖也有江湖的规矩，当玩家随便对一般民众出手，或是在打架中使用武器攻击手无寸铁的对手时，将会增加卑鄙度，卑鄙度越高会越让人瞧不起，这些细节还是很有意思的。 **By 小沛**



《喧哗番长》系列的前两作都出在PS2上，第三部却转给了PSP而非PS3，除了开发成本之外，现在PS3日版游戏不太受关注大概也是一个原因。不过PSP的《喧哗番长》做得也算是中规中矩了，手感和PS2一样，画面也差不多。游戏的内容也是一大话题，虽然只是小混混不良少年的故事，但是这种青春热血的感觉却十分不错。游戏里的“用眼神打架”的系统也得以保留，显得十分特别，喜欢这个系列的玩家不要错过了。 **By 猴子**

百家争鸣！ 外部の意见看板

触的比较少，也就玩过火纹和机战，所以只知道这次的主角企鹅在原作中是很弱的杂兵级的角色。具体有多弱？不用去玩原作，玩一下本作你就知道了，真是让人崩溃啊！虽然画面和角色设定都非常可爱，而且操作极为简单易学，只是难度实在很高，让人情不自禁地联想到了《魔界村》。BOSS战的时候可以很快就掌握其行动规律，但是知道是一码事，能不能躲过又是另一码事，明明是很简单的攻击，可就是很难躲过去，苦闷啊。企鹅跳到空中后几乎就无法调整方向了，这点在如今的动作游戏中非常少见，不过也正是因为这个细节使得难度有明显提升。刚开始玩的时候还想怎么有1000条命，真是恶搞，不过玩上几关后，就开始怀疑1000条命够不够用了……残念。

玩家萝卜尼克对《PATAPON 2》的评价： 前作就是一款超级赞的游戏，因此对本作非常的期待，而且果真没有失望。开篇仍旧用了讲故事的方法介绍了1代出海远航后的故事，只不过1代中用的是壁画，这次则用的是厚书本，但配合上音乐仍然让人感到对章鱼的那一战是如何荡气回肠。游戏的玩法和系统仍然继承了前作，即便是没有玩过前作的人也能很快就乐在其中。感觉玩这个游戏必须戴上耳机才行啊，我玩的时候只要听着音乐配合节奏就能打出非常流畅的感觉来，要是不戴耳机再加上周围环境有干扰的话就是一团乱麻。据说这次会有三个新的兵种和新的英雄，目前还没有见识全，颇为期待。有时候即使自己不玩，只是在过关画面中看着屏幕上的那些小人跳舞唱歌的庆祝就觉得非常好玩！

玩家银河番长对《喧哗番长3》的评价： 最初接触到“番长”这个词语，还是在心跳回忆的分支剧情里。之前PS2上的两作都有玩过，虽然刚开始时是经好友推荐才去玩的，不过很快就喜欢了这个游戏。尽管从剧情上来讲，无非是一个不良少年为了成为不良少年头目的“不健康”题材，但是游戏中无处不在的透出的那股劲儿就是让人喜欢。PSP版的画面感觉比PS2的前两作明亮许多，照眼系统依然健在，对台词系统也比2代简单不少，必杀技很华丽，喧哗上等！



穿越时空 再一次回到战争蜂起的世界！



冷战世界的命运因穿越而改变！

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3

XBOX 360 X360	本刊译名：命令与征服 红色警戒3		2008年11月17日	
	即时战略	EA	59.95美元	美版
	DVD-ROM	1人	1.5MB	13岁以上

TOPIC 掌握兵种规律，协同作战

如果说红警就是简单的修基地造坦克的战斗，那么这样的看法未免过于老旧了。红警1代确实是坦克大战为主体，到了2代之后，随着各种兵力的发展，单靠坦克和人海战术已经不能掌控局势了。本作中各方基地的防御单位明显比以前加强，有时候一两个防卫炮就能把前来入侵的大批敌人撂倒在警戒线之外。而且因为历史被改变，各方的科技能力也发生了变化。基本上，盟军的技术和以前差不多，失去了气象武器，但是新增加的冷冻技术和强化的陆空战斗单位补足了这一点；苏军没有了原子弹，代之以空间压缩技术，还有新增加的许多兵种，像战熊和能弹射的两栖运兵车。日本的战斗单位是全新的，武士、反坦克兵的造型酷似战国时代的日本军队，而机械部队还可以变形，还有"机动战士"鬼王和放射无敌光辉的超能力风暴。种种不同的战斗单位不能尽述，不过它们之间的相生相克是有一定规律的，摸清楚规律之后，作战就容易多了。



CHECK《红色警戒》又回来啦！

《命令与征服》系列《红色警戒》的新作《红色警戒3》经过一年的宣传，终于在10月与各位玩家见面了。自从Westwood解散之后，玩家们对于这个系列的发展一直抱有不明朗的态度，但是EA Los Angeles的工作给心怀疑问的红警玩家们带来了一份还算满意的回答。自PC版发售之后，Xbox360的版本也在11月正式推出。如果你喜欢红警系列，而你的PC配置还停留在2代水平的话，那么这个家用机的版本或许是一个不错的选择。

For Mother Russia!

本作的故事承继了2代盟军的结局，苏联的新领导人查尔丹科为了挽回败局，伙同科学家泽林斯基和克鲁科夫将军乘坐时间机器回到战争开始之前的欧洲，像当初爱因斯坦抹杀希特勒一样，使爱因斯坦消失了（一世英名的科学泰斗连正脸都没露一面就领了便当，惨）。当他们回到原来的时代之后，发现盟军虽然已经接近败战，但是时空扭曲却使另外一支势力强大起来——野心勃勃的旭日帝国（原形为日本）在盟军与苏军的争斗中坐收渔翁之利，以迅雷不及掩耳之势对苏联的重镇列宁格勒发动了袭击，一部由穿越带来的乱七八糟的战争大戏拉开了序幕。



激动人心的对战与网络联机模式！

熟悉红警系列的玩家都会觉得单机模式不过是练兵，真正有意思的还是人与人之间的对战。不过Xbox360的版本只支持Live对战，或者在单机环境下单独进行遭遇战的游戏。（说起来红警这个游戏确实还是适合在PC上玩，Xbox360玩起来不方便的地方实在是太多了）玩家在进行对战模式的时候，可以登录Xbox Live和全世界的玩家进行对战，将是一件十分有趣的事情。因为所有的Xbox360在硬件处理上是一样的，所以网络对战的时候速度会相对平衡一些。另外现在红警3的官方网站也开始推出红警的Xbox360主题供玩家们下载，不过得另行收费哦。

CHECK 用手柄指挥作战

因为是Xbox360的版本，游戏的操作无法使用键盘鼠标，这是令广大RTS玩家十分恼火的。不过Xbox360的手柄上也设置了一些热键，使操作比当初PS版的红警1还是好了一些。在游戏开始的时候可以选择"训练模式"（Tutorial Mode），习惯了操作之后，再正式进入游戏就比较容易上手了。



游戏的画面与前一代相比显得华丽了很多。

TOPIC 建设牢靠的基础是制胜关键

除了特定的章节之外，基本上战斗的开场都是从控制基地车，选择基地位置之后开始的。建立基地、电站和矿场是游戏的基础，之后可以建设兵营和战车工厂以及船坞。基本上，海军和陆军的力量发展起来之后，三大势力建设高科技的方法也不尽相同。盟军可以通过"建筑工厂"或是"指挥中心"进行所有的升级，建造"科技中心"则可提升所有的基地防御。在"建筑工厂"或"指挥中心"购买"进阶许可"升级，可让其建筑范围内的所有建筑物以及它们生产的部队都获得升级。终极武器必须通过购买"最高许可"才能取得。苏联的升级方式则与前作相同，通过建造产生更新更高科技的建筑物，即可解开高级武器。之后，可以建造一座"战争实验室"启用最高级别的部队。日本采取介于盟军和苏联之间的方式，必须针对个别建筑物进行升级。在研究出建筑物升级之后，得逐一升级部队生产建筑物。这使得升级一支起始部队的费用较为低廉，但得花较多的时间考虑该升级何种部队。



CHECK 控制英雄单位驰骋疆场

和以前的《红警》系列一样，各派势力中都存在英雄单位，不过这一代的英雄全部是女性，除了大家早已熟悉的盟军特工谭雅之外，苏联的狙击手娜塔莎和帝国的精神力美少女战士百合子也都是以一敌百的猛将级角色。谭雅的特长是暗杀和爆破，娜塔莎继承了《尤里的复仇》中苏联英雄鲍里斯的能力，可以召唤轰炸机摧毁敌方目标，并且擅长远距离狙击，运用"穿糖葫芦"的绝技同时消灭两个以上的敌人。百合子属于海陆空制霸的英雄角色，体力十足，而且可以运用超能力摧毁敌人的重兵。这三个角色虽然厉害，但是各有长短。



主人公为何要奔跑？

主角费丝（Faith）是一名亚裔女子，她的双亲在参加了一次针对政府的游行示威时在冲突中死亡，她的妹妹Kate也在不久后被警察带走。有一天夜里，Faith潜入了一个叫Mercury的人的办公室企图获取资料，却被后者抓了个正着。不过，Faith的反抗让Mercury让看到了这个女孩的不凡之处。正好Mercury需要一个帮他传递信息的特殊人才，因为政府使用高科技手段严密控制舆论，传递信息不能依靠任何现代通信工具。在这种背景下，信使正是政府所通辑的对象，为了避开政府的追捕，Faith注定将成为一名与风同行的女子。

MIRROR'S EDGE

PS3 / X360	本刊译名：镜之边缘		2008年11月11日
第一人称	EA	59.99美元	美版
DVD/蓝光	1人	317KB	13岁以上

如风般奔跑在高楼大厦间，以行云流水之势秀跑酷精神！

Point.01 走钢丝

当然，不是真的"钢丝"，不过在游戏中经常会有一些狭长的悬空地形需要通过。在上面走的时候需要一边维持平衡一边前进，观察主角两只手的倾斜情况就可以得知目前的身体平衡状况，如果一边倾斜的比较厉害就需要立即将左摇杆向反方向推。

Point.02 奔跑

可以说是本作中最常用的一种行动了，其实游戏的基本默认行动就是奔跑而不是行走。需要注意的是，游戏中的奔跑有一个启动到逐渐加速的过程，例如你将左摇杆持续向某一个方向时，主角并不是始终保持某一速度匀速奔跑，而是从最开始的较慢到逐渐加快速度，速度越快，跳跃距离以及墙面奔跑的距离也就越远。还有，在尽全力奔跑的时候，视线周围会逐渐变得模糊起来，这就有可能影响到其他动作。在奔跑时撞到障碍物或碰到上坡时，会减慢速度，所以保持奔跑的流畅性非常重要。

Point.03 跳跃

发生频率仅次于奔跑的动作。利用跳跃，不仅可以越过障碍物，还能够在大楼之间往返。跳跃与奔跑堪称本作最为基本的两大动作，许多其他动作都是在此基础上衍生出来的。游戏中有时候在地上会有红色的物体，利用这种物体当垫脚物连续按LB键进行跳跃的话可以跳得更高和更远。

Point.04 自我保护

自我保护的技巧主要有两个：曲体和翻滚，都是在跳跃过程中发动的。曲体是指在跳跃出去到落地这段过程中，按住LT键，主角就会像三级跳运动员那样弯下身体，这样就能跳得更远，在距离较远的两个平台之间进行跳跃时，必须利用跳跃和曲体才能完成。而翻滚则是指在跳跃后快落地前按LT键，这时主角就会做出一个就地翻滚的动作，该技巧主要用在距离较远或是落差较大的两个平台之间的跳跃时来自我保护，不然着地时是会受伤的。

Point.05 攀爬

游戏中的许多平台或是环境物体，例如管线、铁条、大楼边缘、梯子等各种不同的物件都可以用攀抓方式进行移动。如果攀爬的平台上方是不可越过的铁丝网时，需要先左右移动到无铁丝网的地带才能再翻身上去。在爬铁管的情况下，往上只能一步一步的上升，而下降时则可以利用重力快速滑下。另外，在跳到横出的铁杆上悬吊时，可以用左摇杆加速前后摇晃，屏幕中间的准星瞄得越高，起跳的高度也就越高，距离也就越远。

Point.06 墙面奔跑

有时候在两个平台之间没有立足点，而且也没有可供悬挂的铁杆时就需要利用墙壁进行墙面奔跑来通过了。该技巧需要注意的要点是助跑时间、初始速度，以及最初的角度都会影响到可在墙上奔跑的距离。另外，在墙面奔跑的时候还可以通过脚踢壁面的方式跳跃，也即LB→RB→LB的三键节奏。

Point.07 贴墙行走

有时候需要贴墙沿着很窄的小径行走，此时需要注意的是尽量紧贴墙壁，由于贴墙行走时视点是向外的，所以需要不断的调整好视角和方向，这样才能走得更快。

Point.08 滑铲

跑动中按下LT键就会做出标准的滑铲动作，利用这一技巧可以通过某些需要俯身弯腰才能通过的地形，例如N形水管。使用滑铲需要注意的是做出合适的提前量，太早或是太晚都无法流畅通过。

CHECK! 何谓"跑酷"？

《镜之边缘》的女主角Faith在游戏中的主要任务就是不停的奔跑，而这项名为"跑酷"的运动也是最近这些年来的一种时尚运动。跑酷即为Parkour，这项运动把整个城市当作一个大训练场，一切围墙、屋顶都可以成为攀爬、穿越的对象，特别是废弃的房屋。Parkour诞生于80年代的法国，"Parkour"一词来自法文的"parcour"，有"超越障碍训练场"的意思。

跑酷是一项街头疾走极限运动，有点Free-running的意思，它们的区别在于Free-running更讲求表演和观赏性，而parkour则是速度和实用性。跑酷不仅是门运动的艺术，也是一种生活方式，跑跳攀爬中的自由灵魂在运动中无限伸展，这的确是一门艺术。需要特别提醒的是，跑酷是一项对身体素质、特别是协调性和灵活性要求极高的运动，虽然看上去的确很酷，但必须进行大量的艰苦练习才行，即便如此，危险性仍然相当大，许多跑酷高手也都因此而失去生命，好在我们可以在游戏中安全的体验跑酷的流畅和爽快感！

SYSTEM POINT
永无停息的狂奔！

游戏中也可以进行战斗，许多场合下你都会面对众多敌人（而且基本都持枪）的追杀。最基本的战斗技巧如下：除了空手状态下的上中下等多段攻击之外，还可以徒手夺下对方的枪，夺枪有两种途径：一是潜入敌人背后按Y键；另外一种就是面对敌人，当其挥枪抡你的时候，枪支会变红，此时按Y也能夺走对方的枪并将其放倒。夺枪后可以用枪射击其余敌人，但是——小编强烈反对与敌人进行任何形式的缠斗！



↑游戏的重点在于熟悉环境以及掌控好节奏。

主要原因就在于持枪后会严重影响你的行动速度和灵活性，而且敌人往往很多，即便是夺得一把枪后也极难在正面对抗中获胜。游戏的默认设定中就是根本不用去与这些人对抗，只要你跑得够快，那么连子弹都追不上你！硬抗只是可选的一种途径，而且是最笨的方法，既然如此，何不干脆迈腿狂奔，将他们都远远甩在身后呢？

LEFT 4 DEAD

在充满丧尸的城市中纵横穿梭，在魔鬼的利爪下极力逃生，与最值得信赖的同伴一起杀出血路进行既惊险又刺激的冒险，这就是由CS小组开发的《求生之路》，强调合作与射击感的本作是喜欢丧尸题材与恐怖气氛的你不容错过的。 □文/翅膀



XBOX 360 X360	本刊译名：求生之路		2008年11月18日	
	第一人称射击	Turtle Rock	59.99美元	美版
	DVD-ROM	1人	记忆卡容量	审查预定

最后四个人的逃生之路

本作由开发《反恐精英（CS）》的Turtle Rock小组开发，从整体上来说可以说是去掉了解迷加强了战斗的《生化危机 爆发》，玩家要选择四位幸存者其中的一人，共同在丧尸遍布的城市中杀出血路逃出生天。游戏共包含四个大章节，每章有5个小关，每小关之间具有连续性，每大章之间并没有关联。每个小关唯一的目的就是与活着的同伴一起逃到最后的安全室中，门关上后即会完成本关，下一关也是从这个安全室开始。安全室中包括可选择的武器、弹药、急救包、止血剂等补给物品，可根据需要自行选择携带。关卡中途有时也会有武器道具补给的地方，看到后就不要错过。在每章节的最后一小关，会有决定最后生死的逃生事件，如果失败你就会死亡，如果成功就将逃出这个城市。



↑包括玩家在内的四个人要齐心合力并肩作战，一起从这片地狱中逃出去。

充满整个城市的恐怖与危机 四位幸存者们共同的求生之路。



极具威胁的感染者

游戏中不仅有成群结队的丧尸，还有不少拥有特殊能力的BOSS级敌人，这些被称为特殊感染者的家伙会对幸存者们造成很大的威胁。在网络模式中，当玩家控制的幸存者死亡后还会变为这些特殊感染者以怪物形态向原先的同伴发动袭击，这时你的目的就不是逃生了，而是要想方设法置那些活着的同伴于死地。

猎人：会像蜘蛛侠一样在高楼间跳来跳去，跳跃距离非常远，突袭就是它的杀手锏，当被它抓住时会遭到连续的攻击不断扣血，自己基本无法挣脱，要靠同伴将其打死才能救下，非常讨厌的一个家伙。

胖子：外形是一个大胖子的恶心家伙，速度异常缓慢，但会喷出一种绿色的液体，被喷到后不仅视线模糊，还会引来大批敌人向你围攻，十分危险，最好能先一枪将其打爆以绝后患。

长舌怪：经常会在高处伸出舌头缠住玩家往后拖，如果面对着可以用枪瞄准舌头将其打断，如果背对着就只能期待同伴来救你了。

大块头：绰号坦克，体形庞大攻击力高，且十分耐打，出现后一定要集中所有人的火力将其消灭。

哭泣女：很“凄美”的一个怪物，会坐在一个地方不停地哭，出现在附近时会听到特别的哭泣声，一但被其发现就会不顾一切地冲过来抓人，而且会一击必杀！一定要十分小心。



←几个人最好合理搭配下武器，能收到事半功倍的效果。

←在狭窄的空间内要注意同伴的安危，随时准备救援。

合理搭配团队中的武器杀出血路

因为城市中到处都是丧尸，街道上、屋室内、房顶上、都有可能冲出一群一群的丧尸，4个人的武器除了个人喜好外，也要注意远近的合理搭配，这样才能应付各种场合的突发形势，尤其是在高难度下，运用最合适的武器枪在敌人之前优先将其击倒才能避免受到致命伤害。

游戏中一个人只能选择一把枪械随身携带（手枪为固定武装不可更换），以及4种随身辅助道具，相当有限，因此最好要根据同伴的情况酌情选择。

手枪：子弹无限就是最大的优点，而且不能换掉，威力很一般，不过拿到另一把手枪时可以同时举双枪来射击，至于威力嘛没什么提升，只是射速提高了一些，只推荐没子弹或耍酷时用……

冲锋枪：微冲，射击速度最快、而且射击时枪身相当稳定，用来点射和压制效果都很不错，尤其适合一边走一边清除路上的敌人，不过这枪就是威力有点低，对付大家伙时有点力不从心，需要重火力支援。



←每种枪都有其擅长对付的局面，最好尽其所长。

突击步枪：外型很像美军的M16，威力对比冲锋枪提高了很多，射速也比较快，基本能应付大部分场合的敌人，缺点就是弹药比较少，射击时尽量做到精准，节省弹药。

霰弹枪：射击横向范围大，威力高，打人一打一个跟头，对付一群一群冲过来的敌人最合适不过了，连发霰弹枪的优点是不用上栓可以半自动连续发射，算是最强的近战武器。

狙击步枪：射速较低，但单发威力超高，一般的敌人都是一枪死，按下右摇杆可以开狙击镜精确瞄准，可以躲在后面把远处转悠的敌人都狙掉，免得走过去时麻烦，而且可以用普通的准心做通常步枪来用。

燃烧瓶：用方向键切换，扔出去后可以在地面形成大面积的“火毯”，对丧尸有很好的阻挡和杀伤作用，扔在关键地方能省不少事。

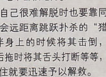
枪托：不要笑，这种原始的格斗技可是关键时刻保命用的。按LT键的枪托击打虽然威力不高，但可以推开靠近的丧尸，范围还不小，能争取宝贵的上弹时间和逃跑的空隙，危险时刻千万别忘了这个救命法宝。

Check! 同伴之间的相互配合与相互救援

游戏中同时出现的丧尸数量非常惊人，只凭一个人是不可能从这个被丧尸占领的城市中逃出去的，不管是单机还是联网都要与另外3名幸存者共同行动，相互掩护、相互救援才能在潮水般涌来的丧尸群中活下来，某些BOSS级丧尸甚至是一个人难以抵挡的。游戏中的丧尸可不是慢悠悠地向你走来，而是既会跑又会跳，行动力与爆发力都非常迅猛，稍不留神就会被近身伤到，而玩家的子弹是有限的，上子弹时的空隙时间就要依仗同伴来打掩护了。

丧尸的攻击欲望都很强烈，一旦体力被扣到零就会扑街倒地，此时只能用手枪还击并进入倒计时，如果没有同伴来救你的话就只有等死了。靠近倒地的同伴后按住X键，等进度条走完后就可救活同伴（体力为最低），对没体力的同伴也要这样用急救包恢复恢复体力。





↑如此多的丧尸单枪匹马地干会很吃力。

某些特殊敌人具有强力的必杀型招数，自己很难解脱时也要靠同伴来互相救，比如那种会远距离跳跃扑杀的“猎人”就要在它骑在同伴身上的时候将其击倒，“长舌怪”缠住同伴往后拖时将其舌头打断等等，总之看到有人被怪物缠住就要迅速予以解救。

拯救我最亲密的朋友，建立在友情上的热血之作!!



受到火影fans们好评的《火影忍者》终于迎来了最新作品，本作融合了全新的战斗方式和以往的游戏模式，玩家们除了在游戏地图中自由地奔跑完成任务之外，还可以像观看动画一样的进行战斗。

XBOX 360 X360	本刊译名：火影忍者 破碎的羁绊			2008年11月18日
	动作冒险	Ubisoft	59.99美元	美版
	DVD-ROM	1~6人	695KB	10岁以上

注目 Xbox LIVE乐趣多

本作将会根据前作的特点针对LIVE进行强化，LIVE模式中除了固有的1V1对抗赛之外，还会强化加入团队战，新加入的团队战主要就是让玩家们在LIVE上寻找好友并加入自己的忍者军团，忍者军团数量达到10人以上时就可以分别于对手军团展开1V1、2V2、3V3的团队战斗，并且你们军团在战斗中所获得的分数会直接影响到你的LIVE排名。想要在LIVE获得高排名就不能依靠一人之力，毕竟在你与对手对抗的过程中，你的团友也在进行对抗，如果输掉自然就会降低你们小组所获得的分数，所以想要成功就必须要每一个玩家都会玩这款游戏。 □文/菜团

Hot Topic 为了增加游戏长度而使用了惯用无聊手法

虽然本作游戏在画面上很优秀，但是对于故事的理解能力就不如NBGI那么高，所以当身为一个火影fans慢慢深入玩下去的时候你就会发现游戏的故事情节设计的很离谱。游戏一开始三代目与大蛇丸进行战斗之后被牺牲掉，接着鸣人、小樱等人会去参加三代目的葬礼，葬礼结束后众人为了三代目报仇从而离开了火影村，没想到刚走了一半路，由于不明忍者的袭击让众人失散，为了寻找同伴鸣人踏上了旅程，开篇结束之后立刻进来到了一个大地图上，在这里鸣人的目的就是要收集地图上存在的众多金币与点数，这些点数是用来干什么的呢？它们可以用来学习忍术，提升查克拉最大值，增加角色战斗能力，强化血槽等等。游戏中为玩家们准备了商店，在这里可以购买到各种道具。除此之外大地图中还隐藏着各种开启成就的道具，想要找到它们那你就要做好“踏破铁鞋无觅处”的准备。



Hot Topic 接近于动画的水准 在美丽的画面下体验吧!

一直由NBGI进行制作的火影忍者制作权终于让Ubisoft买下，从本作起火影忍者将会由Ubisoft进行制作，这款作品是《火影忍者 忍者的崛起》续集，作为一款集英社旗下最热门的动漫游戏，当然会受到许多fans们的关注，本作从2006年宣布制作开始，跨时2年终于在11月18日登场。本作主要是围绕着初代最终部分展开剧情，在故事模式中玩家所扮演的角色只有一人，他就是漩涡鸣人，在故事中他一改动漫原作那种轻浮草率的性格，成为了一名受人尊敬更成熟与坚强的忍者，跟随着他一同前进的伙伴们，将会经历众多艰险而又复杂的忍者任务，鸣人本身背负着巨大的责任，这次与其为敌的不是别人，正是曾经并肩战斗的好友宇智波佐助，佐助受到大蛇丸的蛊惑，从而走向了深渊。拯救伙伴行动开始了……



注目 准备正式进入游戏后 挑战那些熟悉的强敌吧

游戏一开始分为三种难度，分别是下忍、中忍以及上忍，在这里值得提到的一点就是，如果玩家们要是因为本作是英语配音而放弃它的话，未免有些可惜，游戏体贴的地方就是直接加入了日文语音选项（前作是在LIVE中进行下载才可以获得日文语音）。



游戏的移动方式与PS2版作品《疾风传》相同，普通模式下玩家们所玩到的是一款动作游戏，在非常忠实与原作的场景中进行冒险、击败敌方忍者，而当玩家们遇到BOSS时就会自动进行对战模式，游戏中的谜题部分也是进行了革新，在游戏中谜题将会更难。厂商将以往NBGI使用的格斗引擎进行了大幅度的替换，每个角色都为其设定了全新的招式，《火影忍者》这款作品因为一直是一款以乱斗为主的格斗游戏，所以对战性并不高，UBI为了增强其可对战性更换了战斗系统，除了固有的X、B、A、Y连续技之外，在每个连续技结束后都会出现一个可追击状态，玩家们可以使用另外的连续技对其进行追打，也可以根据自己的喜好而引发各种不同的连续技巧。

Hot Topic 体验漩涡鸣人的成长过程



←三人一组正要去准备完成任务，此时的宁次正在使用白眼。

玩家们将会在游戏中体验到漩涡鸣人的成长过程，试想一下在进行游戏的时候玩家们就好像是在亲手绘制一部出色的火影漫画，这种感觉将会让FANS们大呼过瘾。游戏采用了全新的互动系统，在游戏中玩家们将会在忍术教室中学习各种忍术，并且还专门为玩家们准备了试验忍术的地方让你学有所用，当你在木叶忍者村学成忍术之后，你还会和漫画一样进行忍者升级考试，在这个测试中鸣人再也不是万年最后一名，而根据你的成绩你的忍者资格将会节节高升。除了木叶忍者村之外游戏中还未玩家们准备了其它场景，本作中你将要在更广阔的世界中进行冒险。

游戏一开始就会出现大蛇丸与火影三代目交战的经典场面，可不要忘记QTE指令的输入哦!

Hot Topic 与强敌之间的战斗也进行了很大的进化

前作中在与强敌如大蛇丸等人进行战斗的时候一般只是会在必杀技特写中突出角色的魅力，而本作则不然，游戏中再次遇到大蛇丸、我爱罗等人的时候会进入通灵术模式，敌人会使用忍术召唤出替身进行攻击，玩家们应该知道动漫原作中众角色替身的魄力，而本次玩家们会和这些充满了魄力的替身进行战斗，战斗中玩家们要针对屏幕中出现的按键做出快速的反映，通过你的反映，系统会自动判断攻击的成功、失败、以及对手受伤情况。

除了正统的BOSS战之外，为了让玩家们更有一种身临其境的感觉，设计者还在过场动画中加入了大量的QTE操作，如果忘记输入了，那么就需要重来一次。



←美丽的画面让游戏变得多姿多采。大家是否已经沉浸其中了呢?

NEED FOR SPEED

UNDERCOVER



极品飞车内涵拓展
卧底风云双重考验

《极品飞车 卧底风云》是系列的第12部作品，本作相比上代在电脑AI部分作了很大改进，电脑能够充分与玩家的行为进行互动，包括车辆损坏也都得到了改进。这次EA使用了自行研发的物理引擎，能够在最大程度上模拟真实世界，包括漂移、换档、360度转弯、操控系统等，不过这并不代表本作将更加贴近现实，反而令比赛的过程更加火爆激烈。新的引擎在画质方面当然也有很大帮助，赛车的细节非常写实，华丽的同时又不会显得太假，另外继续支持景深和动态模糊等特效，绝对是视觉与感觉的双重盛宴。 □文/小沛



←本作的驾驶感觉依然非常刺激，而画面的特效则更好地烘托了游戏气氛。

XBOX 360 X360	本刊译名：极品飞车 卧底风云			发售日
	赛车竞速	EA	59.99美元	美版
	DVD-ROM	1-4人	318KB	美10岁以上

驾驶技巧和潜入卧底并行，超经典赛车系列融入黑帮电影元素——

TOPIC 如何摆脱警车的追捕

与警车之间的追逐赛一直是本系列的特色之一，警车的追捕与一般赛车不同，因为会同时出现多辆，而且他们超过你之后会堵在你的车前，其目的当然不是和你竞速，而是要抓住你。被捕当然不是那么容易的事，除非你在警察控制之下停车一段时间之后。例如几辆警车把你围得水泄不通，在路边前进不得，或者是把你车头撞起来无法动弹了。这些情况如果稍加注意的话，其实逃脱并没有多么困难。要求是你在警车的视线外达到数秒即判定逃脱。下面我们就谈谈实战中的几种逃脱方法。

第一种方式非常简单直接，就是要不惜一切代价和他们拼命。逃脱不就是要离开警车视野之内么？最简单的不是跑，而是叫他消失！所以在游戏中如果遇到警车，就干脆保持高速，与警车相对行驶，或者从他的侧面撞。这其中的一个要领就是从侧面撞上去，事半功倍。此方法一般用于对付一辆或者少量警车，车多之后就不行了，反而很容易一头扎进包围圈，自寻死路。

第二种方式同样也是破坏警车，但不是让你自己撞，而是就是利用路边的建筑道具。这些道具基本上是路边的电线杆、巨大的广告牌、水塔等等。注意这些场景对你也是致命的，你要保持和警车距离很近，也就是说冲过之前要减速，让警车跟上你。然后笔直向这些建筑物开过去，让你的车和建筑物间保持最小的空隙。接下来的一幕就是游戏中不真实的地方了，因为警车不会停下来，或者绕过去，如果你在通过之后按后视视角就会发现，警车已经撞毁在路边了。

第三种方式最有技术含量，就是要你事先熟悉一些复杂的路段环境，然后在复杂的街道和警车周旋。游戏几乎每个大的区域里都有这样的复杂闹市区，玩家在被追捕时可以直接把他们引到那里，然后利用你所熟悉的地形优势以及你的操作优势，在小巷中左右穿梭，逃离警车视野。但这势必要求你驾车要有一点水平了，毕竟在多弯的环境中，一次撞墙都可能让你被警察逮个正着。

最后还有一种，那就是纯粹拼速度。或许没什么必要多说了，如果你在笔直的高速路上被追捕的话，这是唯一的手段。因为高速路上没有什么空间可让你掉头去撞警车，同时路边也没有多少障碍物可以帮助你，你只能一个劲儿地往前冲……其实以上是几种基本的摆脱警车的思路，混着一起用或许才能达到最好的效果。

TOPIC 飘移技巧轻松掌握

自从《头文字D》火了以后，似乎赛车游戏中的飘移也成为了大家最急于掌握的技术，以下我们就结合现实与游戏中的设定来为大家稍作讲解。

漂移产生的原理就是：后轮失去大部分抓地力，同时前轮要保持抓地力，这时只要前轮有一定的横向力，就会产生漂移。其具体要求就是：行驶中不能使前轮与地面间有很大的速度差，最好是可以增大前轮压力。然后就是使后轮与地面间有负速度差，也就是丧失抓地力，最好减小后轮与地面之间的压力，产生重力转移。最后在直路行驶中拉起手刹之后打方向盘，或者在直路行驶中猛踩刹车后打方向盘，如果是功率足够大的后驱车，则可以在速度不很高时猛踩油门并且打方向盘。那么下面就是本作中的一些飘移方式了。

首先，在入弯前要保持高速，按照速度和弯道的不同找到入弯前的一个最佳飘移起始点。将车头打向入弯位的相反方向，从视觉判断等车子到达起始点后马上刹车，但不要松开油门，迅速将车头打回到入弯的方向，这时由于突然转向，使得车头和车尾产生反作用力，车轮会在瞬间锁死，而因为高速带来的惯性会使车子以高速度不断地向前滑，车尾则因冲力会快速地朝车头摆正，所形成一种“漂移”的现象。最终车子会以与出弯直路平行的方向过弯，当车头对准直路后马上踩油门，车子便会以高速完成整个飘移过程。

以上的方式似乎有点复杂，下面还有一种简单的方式。那就是在高速入弯时先松开油门，然后转方向盘，接着再踩油门。这个方法看起来很简单，但需要你对于每个弯的大小有熟练的掌握，同时第二次踩油门的时机也要掌握好，另外在飘移过后还需要及时调整方向盘来结束飘移。



←尽管本作有车辆损毁的设定，但即便外观已经损坏，但车辆的性能并不会受到影响。



城市公路的激情释放
赛车暴力尽显无遗

《高达VS高达》灼热钢铁的碰撞！电光火石般巅峰对决一触即发！

G Cross Over（地图炮）使用心得

这个可以视为游戏中的终结技，在游戏战斗画面的左上方会有一个蓄力槽，当积蓄槽全满时，连续按Start键两次，并且友军也连续按Start键两次，就能发动G Cross Over。发动时画面会出现GCO攻击的特写，并且地图上也会标示出GCO将会攻击的领域，GCO的攻击领域由发动时自机位置与自机所锁定的敌机位置决定。一般的地图炮，会以自己为轴心，向所锁定的敌机方向照射。通常GCO的攻击领域非常大，有的大至由地面到天顶，5、6个机位的宽度横穿整个地图，威力也相当惊人，基本上150到250不等，这可是一发逆转败局的强大技能。但是遗憾的是GCO的积蓄槽的增长方法只有两种：一是自机受到攻击，二是击坠敌机。因为蓄积能量很困难，所以大概每局能使用GCO的次数只有一次，所以一定要好好把握。并且从发动GCO到GCO实际产生攻击判定都有颇长的一段时间。对手肯定会想办法在产生攻击之前远离所标示区域，所以不能盲目的妄想利用目标来轰炸对手，需要多运用战术、策略来配合使用。

援护系统使用心得



援护系统是本作中的特色之一，因为本作的街机模式是采取的2对2的战斗模式，那么每台机体都可以召唤援护机，方法是□+△+×。每台机体都有着自己独特的援护效果，基本分为攻击，防御，还有特殊能力。援护的使用次数限制由机体本身来决定，多的有陆战型高达（8次），少的例如MSN-04 沙扎比（2次）。使用次数不能靠时间恢复，只有被击坠复归后恢复全满。使用援护时会有一瞬间的硬直，之后就可以自由行动，与援护一起形成交叉火力。只要不被对方抓住援护时那一瞬间的硬直，援护就可以很大的提高自机的自卫能力和进攻成功率。部分援护有相当好的攻击性能，尽可能被击坠前用光这些援护。大多数援护机的耐久力非常低，基本上遭受一次攻击就会被击破，所以当自己危机时，召唤援护来抵挡住攻击也是一种战术。

本作全隐藏机体一览

1、钢加农 1000GP

2、金宝梵 1000GP

3、陆战型高达 1000GP

4、GP-01 2000GP

5、命运高达 3000GP

隐藏机体入手条件：通关模式连续通关，难度不限，可续关

术语解读	
BD	BOOST DASH，指按两次BOOST后进入的高速移动状态。
CS	CHARGE SHOOT，蓄力攻击，射击蓄力和格斗蓄力均有。
CSC	CHARGE SHOOT CANCEL，蓄力取消。指用蓄力攻击取消其他攻击，操作方式是按住键蓄力，然后用其他键攻击得手后再放开蓄力键。
KOH	KING OF HEART，红心之王。历代战斗结束后表彰精彩表现用的标志，本作用了G高达里的红心之王命名。获得方法为在战斗中一次Combo连击的伤害超过250。
GCO	G Cross Over的缩写。
N格	地面不按任何方向键时按格斗。
SN格	地面Step状态下按格斗。
空N	空中不按任何方向键时按格斗。
空SN	空中Step状态下按格斗。
前格	在格斗过程中需要按前+格斗才能发生的派生格斗。
横格	在格斗过程中需要按左/右+格斗才能发生的派生格斗。
后格	按住后按格斗。
BD格	BD状态下按格斗。

部分机体所拥有的特殊能力操作

红扎古——“3倍速”，按□+×键发动，效果为100单位时间，冲刺和回避速度大幅上升。

Z高达——“觉醒”，效果为队友死亡后发动一定时间，被攻击不会出现硬直。并且可以使用超长光束剑，第一击横斩范围大，带有定身效果，第二击为纵斩，威力很强。

高达F91——“分身”，按L键发动，100单位时间内，隔时出现分身，攻击时分身同时攻击。

NEW高达——“三角防御体系”，HP30%以下闪红后发动，浮游炮自动组建力场，可以抵抗一定程度的射击攻击伤害。

神高达——“明镜止水”，HP30%以下闪红后发动，攻击威力微强化，回避中有无敌时间。这时再按↓+△就会发动“分身杀法”，分出最多4个分身，可以抵挡相应次数的攻击，没有受到伤害情况下能维持10秒。

尊者高达——“HYPER模式”，HP30%以下闪红后发动，攻击威力微强化，回避中有无敌时间。这时再按↓+△就会发动反击技，使用后瞬间防御一切伤害，构架中如果敌人用格斗攻击命中玩家，就会发动反击。

强袭高达——“换装”，←+□+×：巨炮形态；→+□+×：大剑形态；□+×：空中形态。

自由高达——“爆种”，□+×发动，使用后强制冲刺一次，可以取消任何行动，受伤害硬直中不能使用，可以连续发动。

老虎CUSTOM——“挂锁”，按L键发动，挂在一架小飞机上，或者可以拉锁跳跃，使用本技能会消耗电热鞭的次数。

ヴィクトリ——“分离”，按□+×键发动，分离式爆弹攻击，再按□+×恢复机身。

脉冲高达——“分离”，按□键蓄力发动，分离冲撞，再按□+×恢复机身。

命运高达——“残像冲刺”，□+×发动，发动后约两秒内可以进行无硬直可变向连续冲刺。

基本操作			
十字键	机体移动，同一方向快速连推连次为回避	L	特殊格斗
○	目标切换	R	副武器射击
□	射击，长按至满标为蓄力射击；连续两次按为连射	SELECT	指令通信
△	格斗，长按至满标为蓄力格斗	START	打开菜单
×	使用喷射槽，快速连按两次为冲刺	□+×	特殊射击

全徽章收集	
徽章名称	获得条件
クリアプレート1	普通路线通关，有续关时为灰色，无续关时为银色，无续关EX关全破时为金色。
クリアプレート2	难路线通关，有续关时为灰色，无续关时为银色，无续关EX关全破时为金色。
クリアプレート3	难路线通关，有续关时为灰色，无续关时为银色，无续关EX关全破时为金色。
クリアプレート4	特别路线通关，有续关时为灰色，无续关时为银色，无续关EX关全破时为金色。
クリアプレート5	时间挑战路线通关，有续关时为银色，无续关时为金色。
ロールアウト	全部隐藏机体出现。
MSマスター	使用过全部机体完成关卡，街机、自由模式均可。
赤い彗星	10分钟内完成时间挑战模式。
出击の证	至少联机对战过一次，100次以上为银色，300次以上为金色。
战友の绊	至少联机协力CPU战一次，10次以上为金色。
击坠王	通信对战击坠数达到20机，100机以上为银色，500机以上为金色。
エースの证明	通信对战胜利次数达到10回，50回以上为银色，100回以上为金色。
データバンク	获取30个以上的机师信息，即和30个以上不同的玩家通信对战过。
不屈の魂	一次街机模式下续关达十次。
胜者なき战争	通信对战时发生平局。
コレクター魂	画廊内容全开。



本作可以视为PSP版高达对战游戏，《联合VS扎夫特》的续作。一共收录了从高达0079到高达OO中登场的总共38台机体。不过相对于庞大的高达机体阵容，38体机体实在是九牛一毛，看来在本作的制作策划中，续作的制作也已经提上了日程。

□文/七曜

PS Portable PSP	本刊译名：机动战士高达·高达VS高达		2008年11月20日	
	ACT	NBGI	5040日元	日版
	UMD	1-4人	384K	全年龄

汉化专递 EXPRESS CHINESE

由于众所周知的原因，历代游戏主机在我国大陆发售过行货版本的非常之少，因为这个原因，家用机上的中文游戏一直是凤毛麟角。尽管在台版和港版的主机上有时也会发售中文游戏，不过一来是繁体中文，二来数量仍然不多。掌机方面则基本上还是靠着国内众多汉化组的辛苦付出。本栏目将为大家介绍各平台最新的中文游戏、游戏汉化状况以及经典汉化游戏回顾。游戏，咱要玩就玩中文的！ □文/北斗

TOPIC X360中文游戏三连发

《班卓熊：神奇螺丝》

Rare在N64平台推出的本系列第一作就已经收到了广大玩家的好评，本次登陆Xbox360平台的最新游戏名称为《班卓熊：神奇螺丝》。游戏不同于以往不同的3D平台动作游戏，在本作当中玩家需要利用得到的螺丝等零件组成通关的必要道具和交通工具。游戏中将出现100多种载具及武器零件，这些零件就像积木那样，玩家需要找到基本的零件，然后就可以选择自己喜欢的零件添加了，如：螺旋桨、轮子、气球、武器、翅膀、汽油引擎等等。不过这些交通工具还是遵循实际的物理定律的，也就是说你必须要以一种或更多的推动装置来使载具前进。



游戏还可以对应Xbox Live网络对战，玩家可以欣赏其它玩家设计的创意交通工具，并且可以参考其自身的特点打造自己的交通工具。在游戏中不要遵循一些传统的观念，带有装甲的战车经过巧妙的设计也一定能飞在空中。本作同时也有推出中文版。

《极品飞车·秘密行动》

EA著名赛车游戏系列《极品飞车》最新作“秘密行动”已经于11月17日发售。在本作中，玩家不但将成为大规模追缉的目标，同时也成为打击犯罪的猎人。你必须驾驶爱车，在一段动作紧凑，充满追逐与背叛的故事剧情中全速奔驰。接下任务并参与竞速，证明自己的实力，渗透并瓦解国际犯罪组织，也就是飞车帮老大G-mac所经营的帮派。

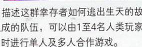
游戏中将包含许多2005年《极品飞车·地下狂飙》中的游戏要素，追求刺激的追车、黑市赛车和高速公路大战。本作采用真人实拍过场影片，好莱坞性感女影星Maggie Q在游戏中扮演一位性感的联邦警探Chase Linh，带领玩家打入地下飙车世界执行秘密任务，力图将操纵黑市赛车的国际犯罪集团一网打尽。而和最近两作一样，本作的中文版也与其他地区版本同时发售。



《求生之路》

全中文化的Xbox 360版《求生之路》是Valve研发的全新动作游戏，将为多人及单人动作游戏重下合作的定义。本作将故事背景设定在现代的惊悚求生环境中，强调合作的游戏内容旨在讲述四名“幸存者”与僵尸大军和恐怖的“头目宿主”变种人奋勇对抗的故事。

在游戏的四个战役中，将采取生存合作游戏的方式，并以都市和农村环境为背景。每个战役都有优先团队目标，并由五张大地图组成。战役之间彼此连贯，描述这群幸存者如何逃出生天的故事。四名幸存者组成的队伍，可以由1至4名人类玩家组成，因此可以同时进行单人及多人合作游戏。



所有非玩家幸存者和 尸角色，全都有新世代人工智慧技术的加持。此外，在人工智慧导演（AI Director）这套系统的协助下，可通过监控玩家的行为创造出独一无二的游戏体验，针对每次游戏量身设定速度和困难度。这让玩家每次进行游戏都可获得截然不同的感受。本作的素质还是比较高的，中文版的推出方便了更多我国玩家乐在其中。

PICKUP 经典中文游戏回顾：射雕英雄传

上个90年代后期，PC上以“仙剑”和“轩辕剑”为代表的众多优秀中文游戏大量诞生，两者都是以古中国为时代背景，并且综合了中国独有的神怪、武侠类等题材，以中国人独有的观点来诠释的优秀作品，让人倍感亲切。反观家用机游戏方面，中文游戏本来就少，真正有中国特色的的游戏就更是凤毛麟角，32位主机的时代，不得不提及的此类游戏有两款，一是SS版《仙剑奇侠传》，一是PS版《射雕英雄传》。

2000年，PS2已经正式发售，这款由国人自主开发、索尼代理发行的中文版《射雕英雄传》才在PS上姗姗来迟。这款《射雕英雄传》本质上来讲只是索尼进军香港的一块敲门砖而已，但其仍给我们带来了较大的惊喜。当时许多没有PS的玩家，或者是买了电脑版来过瘾，或者是在N年后终于入手PS再去翻出这张游戏缅怀一把。平心而论，《射雕英雄传》这款游戏素质上并不能算是优秀，但它对当时中国玩家们的意义，却肯定要比许多日本的游戏大作要更加重要。

本作其实就是一款单纯为中国玩家开发的游戏，我们很难想象外国玩家会觉得它有多好玩，但对我们中国玩家而言，是的的确确从中获得了许多的乐趣和感动。PS上的这款《射雕英雄传》，从来就不是FF、也不是DQ、不是“传说”，但是我们能够从其中获得完全不同于并且也不会逊色于它们的乐趣，因为，它是真正属于我们中国玩家自己的游戏！



PICKUP 经典中文游戏回顾：仙剑奇侠传

“既不回头，何必不忘。既然无缘，何须誓言。今日种种，似水无痕。明夕何夕，均已陌路。”

——赵灵儿在《仙剑奇侠传》1代中堪称代表性的一段话，短短数语，足以唤起人们对这款神作的美好回忆。作为中文RPG的代表作，仙剑绝对是中国玩家的骄傲，系列基本上都是以PC为发售平台的，唯一的例外，就是99年在世嘉的32位主机土星SS（SEGA SATURN）上推出的复刻版《仙剑奇侠传》了。

早在1995年大宇公司就已经获得土星的软件开发授权，而在1997年大宇公司便已计划将《仙剑奇侠传》在内的两款游戏向土星上移植，但直到1999年，《仙剑奇侠传SS版》才得以最终现身。可惜的是，1999年的游戏机市场，SS已经在与PS的市场斗争中落败，于是在SS上推出的“仙剑”，也就受到了空前的冷遇。

好在“仙剑”早已在众多中国玩家心中树立起了不可动摇的地位，而更有小道消息称，在《仙剑奇侠传SS版》中会加入原来电脑游戏版本中没有的隐藏结局，因此仍有不少拥有SS游戏机的玩家争相购买这款他们早已在电脑上熟知得一塌糊涂的游戏，希望能够在游戏机的版本上获得一些新的不同。不幸的是，《仙剑奇侠传SS版》中，除了游戏加入了数段新的开场过场动画以及新的人物头像外，其他的再无任何改变。



本作在土星上有中文版和日文版两个版本。

TOPIC《赛尔达传说·风之韵》最终汉化版发布

著名ARPG《赛尔达传说》系列曾经有两款作品获得过满分，其中一款就是GC的"风之韵"了。对于"风之韵"的汉化其实几年前就早已开始了，去年10月份左右就发布过一个不完善的汉化测试版，如今这个"最终版"终于发布，虽然这并非是完美版，但注意好以下事项的话还是足够我们再次重温经典了。



←作为系列第二款获得满分的作品，风之韵汉化版还是很值得玩玩的。

首先是作者的声明："本汉化项目早已终止，我不接受任何bug汇报，汉化补丁也不会再有更新。"游戏简体中文补丁由鼯鼠工作室与漫游汉化组联合制作发布。补丁经过如下测试：全游戏文本100%、大多数图片（80%以上）、游戏隔行逐行扫描提示、系统错误提示。

使用方法如下:1、请确保使用的是正确dump的游戏iso(gcm), 文件大小为1.35 GB；2、请在运行补丁程序程序前备份游戏iso；3、运行补丁程序, 如果iso特征数据通过检测, 将应用补丁；4、目前有三种运行游戏的方法:a, 模拟器, 速度非常慢；b, "BBA、PSO 1+2"，这是最推荐的, 补丁压缩包中带有psoload和支持100M网卡连接速度的stream程序；c，刻盘, 这与正常NGC刻盘玩游戏没有区别。

内部测试版汉化补丁已知问题：1、部分选项光标位置错位；2、开始游戏图片错；3、新建/读取记录的图片错误；4、不能确定游戏中神语是否正确显示，等待测试；5、抢劫炸弹情节，第二次登船的密码请使用日文原版游戏通过。

游戏存在的致命Bug和避免方法：在大海中获取三艘船那个黄金三角碎片海图的时候（应该是第五个），如果击沉了那三艘船但是没有进行打捞，此时退出游戏或者离开这片海域，有可能再也无法打捞到海图，导致主线剧情无法继续。解决方法：1、进行此剧情前存档！2、务必在确定已经打捞到海图之后才能存档！

TOPIC PSP汉化游戏报道

最近又有四款PSP游戏被汉化，它们分别是：《职业进化足球2009》、《Bleach死神 灵魂嘉年华》、《萌麻将 萌将》和《上海》。

《职业进化足球2009》的汉化补丁还是测试版，内部仍然在继续更新，仅为大家解决语言问题，预览之用。本补丁必须配合自带存档使用，否则球员名没有汉化或者实名效果；测试之前需要关闭全部插件，否则会出现死机情况。在这四款作品中，其余三款都是我国汉化组民间汉化的，只有《Bleach死神 灵魂嘉年华》是官方推出的繁体中文版。本作不同于以往的系列作，这次活用原作的世界观打造出简单又爽快的横向滚动条动作游戏，是其它相关作品所没有的崭新类型。并且将《Bleach死神》的各个角色变成三头身的可爱Q版角色，展现不同的有趣新鲜感。SCEH表示今后仍将与SCE Asia共同继续争取更多开发厂商的支持，推出更多优质的中文化游戏，为能更加扩大PSP平台规模，以及游戏市场的更加蓬勃发展，广泛娱乐市场的创造，这几项目标的达成而继续努力。

TOPIC NDS汉化游戏报道

最近NDS上有五款汉化游戏发布，它们分别是：《幸存少年3 小岛中的大秘密》、《AWAY 随机迷宫》、《DS眼力训练》、《废弃病房》和《盗贼皇女》。

《幸存少年》系列可以看成是当年GB上的著名生存游戏《孤岛幸存者》的后继作品，系列前两作的素质还是比较高的，不过这次3代的美式人设破坏了系列一向的日式美感，拖沓的对话系统不管对哪一个类型的游戏来说都是令人难以忍受的诟病。好在系统和剧情上的进步使得喜欢这类游戏的玩家在这次的中文版中将再次体会独自求生的乐趣。

《AWAY 随机迷宫》的汉化版是将全部剧情对话文本翻译完毕的版本，对于道具和道具说明将在最终版的时候更新，该版本没有对此进行翻译。《DS眼力训练》汉化版几乎全文本汉化，除个别另类文本句子和图片文本。图片不在汉化计划之内，而且单词都较为简单，故没有汉化。文本已润色，但为了追求更好的效果，作者已发表声明请求英文水平和语文水平同样够强的人重新校正和润色文本。《废弃病房》这款冒险类游戏素质还是不错的，不过之前由于日文的缘故，严重影响了我国玩家的投入感，汉化版的发布是一大福音。《盗贼皇女》由MMV与Climax联合制作，游戏的目的是操作强气女主从魔王处抢夺身为人夫的王子。在关卡中可利用各种武器、道具甚至是怪物。通过宝藏与还债的增多，还会逐渐打开超强隐藏关卡。基本上是一款素质不怎么样的游戏，不做推荐。



TOPIC 狼组与火纹汉化

之前提及由于盗版的猖獗，导致了FC以及MD时代颇为活跃的我国大陆以及台湾地区以汉化日文游戏和制作原创中文游戏厂商相继没落，这段汉化界的"黑暗时代"直到PS时代施珂旻独自完成了《寄生前夜》汉化版的制作才又重新展开了汉化游戏的又一轮高潮。而推动这个时代到来的，就是继施珂旻之后的狼组。

狼组可谓是中国汉化界的一个传奇了，在当时国内没有任何的汉化资料，了解汉化的人几乎没有，但是在狼组的老狼、ALAN YANG、DARK01等成员的带领下，通过翻译国外的资料，从而一举完成了《火炎纹章·多拉基亚776》的汉化。狼组成立于2001年，是国内最早的汉化组织，有成员11人以上。他们主要的汉化作品就是任天堂的看家战略游戏——《火炎纹章》。最先是于2001年10月放出了第一款ROM汉化游戏补丁《火炎纹章·多拉基亚776》，之后又完成了"纹章之谜"的汉化，05年又完成了GBA平台3款火纹作品的汉化。



作为最早一款由民间汉化组完成的汉化作品，776在汉化质量上也并非完美无暇，例如剑圣译成剑士统帅，见切翻译成看破，骑士杀手翻译成刺马枪，外传就是翻译骑士杀手等等。虽然似有着这些许瑕疵，但考虑到其在当时的条件下，所有成员都是出于对游戏的热爱克服技术、翻译等诸多困难制作出来的，在当时已经极为难得，而且这类翻译上的顺口专业用语，也都是经历了几作的汉化并被我国广大玩家所接受后才固定下来的，说不上是问题。



狼组与776汉化版的成就不仅仅是一款汉化游戏的推出，而是这次的成功开拓了一种全新的汉化模式：由于互联网的发达和普及，以及玩家们随着年龄增长而在各个方面拥有的专长，这就使得对某些游戏有爱的玩家们可以通过网络集结起来，共同完成一款游戏的汉化。其实一直以来，汉化游戏最大的两个问题就在于破解和翻译，破解的问题在当时由于中国第一个ROMHACKER网站"ROMHAKCER中文网"在2001年11月26日的成立，以及众多技术高手的加盟，已经得到了很大的改善。倒是翻译的问题，一直长期困扰着汉化界，毕竟同时满足"精通日语、喜爱游戏、有闲暇时间"这三项条件的玩家实在是太少，再加上许多游戏的文本量巨大，翻译过程本身会比较枯燥，这也在很大程度上影响了汉化游戏的推出速度。



另外，这种汉化模式最难能可贵的一点在于"义务"，对游戏的汉化，是基于这些汉化人员对游戏的真正热爱，只有这样才能真正了解游戏的背景、世界观，才有可能实现"信达雅"的汉化标准。早期的汉化和中文游戏，是厂商为了利益而制作，在质量上难免参差不齐。如今的汉化界，也有不少代有商业类性质的汉化小组，虽然他们推出汉化游戏的速度很快，但在质量上的不如人意却也是不争的事实。当然，这些都是后话了。

集成电路中的美好回忆，卡带の物语！



说到《七宝奇谋》，许多玩家最先想到的不是那部电影，而是自己在童年经常玩到的一部FC游戏。KONAMI制作的《七宝奇谋》因为容量较小，当时在国内主要出现在一些合卡（如64合一）当中。虽然游戏看起来很简单，但是十分耐玩，也很受玩家的欢迎。对于很多玩家来说，在周末休息的时候玩64合一是童年常做的事情，而《七宝奇谋》则是这盘合卡中比较考验玩家游戏水平的。今天我们介绍的，就是这部勾起大家小时候美好回忆的作品。

□主持/猴子

1986年的FC游戏还处于上升期，是一个游戏效果受到容量限制的阶段，在那个时候推出的游戏大部分都是画面比较简单、音乐与音效的表现能力也很有限的。然而对于任天堂、KONAMI这些靠FC起家的游戏大厂来说，当时的条件足以制作一些很优秀的作品。在那一年，《银河战士》（密特罗德）和《恶魔城》都以平面卷轴迷宫的方式开创了FC动作游戏的新局面，而对国内玩家来说，同为KONAMI开发的另外一部相似类型的游戏却更接近AVG的形态，那就是根据同名电影改编的《七宝奇谋》。

《七宝奇谋》是1985年美国好莱坞出品的一部脍炙人口的喜剧冒险电影，由著名导演史蒂文·斯皮尔伯格担任制作总指挥，理查德·唐纳担任导演。这部电影体现了斯皮尔伯格一贯的风格，将幽默与冒险集合在一起，讲述了由麦基带领的一群自称“Goonies”的顽童，在自己家中发现了独眼海盗船长威利留下的藏宝图。为了挽救无力偿还银行欠债而将被强行收房的家庭，麦基和哥哥布兰德、布兰德的女友安迪还有朋友史蒂芬尼等一共7人，展开了寻宝大冒险。最终他们终于找到了传说中的宝藏，并且挫败了觊觎宝藏的恶人的阴谋，保住了自己的家。这个电影在当时引起很大反响，一时间票房收入高居全美榜首，在日本也是人气高涨。像这样的电影不推出游戏真是太说不过去了，于是KONAMI趁热打铁，把它搬上了游戏舞台。



电影化的迷宫冒险——《七宝奇谋》



《七宝奇谋》的游戏版不像电影版一样复杂，因为FC没有足够的容量和硬件机能来把整个电影的故事从头到尾叙述一遍，只是撷取了其中较为核心的部分——探险，配上原创的情节，构成了现在这个游戏。游戏的主人公就是麦基，为了营救6名伙伴而在不同的场景中冒险。游戏的规则很简单，只要消灭老鼠就可以得到炸弹，用炸弹炸开骷髅标记的门，可以得到钥匙、道具或者救出同伴。当救出一名同伴，得到三把钥匙之后，就可以来到这一关最后有锁的地方，自动进入下一关卡。游戏的第一关只有一个场景，之后每一关的场景都在三个以上，通过骷髅形状的传送门进行切换。进入切换后的场景之后整个背景的颜色都变了，音乐也发生了变化，刚一开始看到的时候还有点不大适应，这大概就是《寂静岭》表里世界的最初原型吧（笑）。





探询神秘宝藏 拯救冒险同伴

一《七宝奇谋》的画面虽然简单，但是游戏的内涵十分丰富，是一部十分优秀的动作冒险游戏。

1. 低容量下的冒险世界

《七宝奇谋》最大的特点就是用有限的容量制作了一个场景宏大、充满冒险色彩的游戏世界。和128K的《恶魔城》不同，《七宝奇谋》的游戏容量只有48K，比FC的最小游戏容量24K只多了一倍。在这种容量下想做出优秀的游戏并不容易，因此游戏的设计者在音乐和画面上并没有采用太华丽的效果，但是简单的音乐和画面却制作得异常精致。游戏的主题音乐正是以电影的主题歌“The Goonies "R" Good Enough”为基础谱曲的，各位玩家对此一定十分熟悉了。虽然那时候在国内看到这部电影的人并不多，但是玩过游戏的玩家听到了这个主题音乐之后都能不由自主地哼出来。虽然游戏的主题是冒险，但是游戏本身并非沉浸在一片迷茫恐怖的基调当中，欢快的音乐多少为玩家缓解了一些气氛。而游戏本身的操作也十分简单，A是跳跃B是攻击，和KONAMI的大部分动作游戏一样。主角麦基在一开始的时候只能用

经典！期待连载第六回 KONAMI，一个无数玩家熟悉的名字

KONAMI，正式官方中文名称为科乐美株式会社，是日本著名的电子游戏软件制作商。对于玩着《魂斗罗》等FC经典游戏长大的玩家来说，这个名字十分熟悉。KONAMI于1969年在大阪成立，创立者为上月景正，担任会社取缔役社长至今。说道KONAMI的名字，有的人误认为这是日文的单词“小波”（こなみ）的音译，实际上KONAMI的英文名称来自于创社时的核心成员——Kouzuki（上月景正）的“KO”、Nakama（仲真良信）的“NA”、以及Miyasako（宫迫龙雄）的MI。也有一说M和I分别来自两个人的姓氏，是Matsuda（松田扩）和Ishihara（石原祥吉）。不管KONAMI出自何处，总之是来自当初创业时几位元老的名字。KONAMI在中国曾经有“柯纳米”、“科拿米”等非正式译名，在1999年正式进入中国之后，该社将中文译名正式定为“科乐美”。

KONAMI最初只是负责制作和维修音乐盒的一家小公司，开始经营电子游戏业务大约是在70年代末80年代初的时候。当时随着街机业的发展，KONAMI开始在大型电玩领域涉足。从80年代初开始，KONAMI在街机上推出了《功夫》、《马戏团》、《南极冒险》等脍炙人口的游戏。这些游戏和后来的《魂斗罗》、《宇宙巡航机》、《绿色兵团》、《赤色要塞》等街机作品一起被移植到FC和MSX等机种上。国内玩家真正熟悉KONAMI是在FC时代，当时随着“老四强”等游戏的普及，中国的孩子们对于KONAMI出品的动作和射击游戏情有独钟，以至于KONAMI游戏的名声当时在中国远远超过FF、DQ等在日本大红大紫的游戏。而欧美的玩家也对这些类型的游戏十分喜爱，使KONAMI在海外的事业得以顺利发展。那个时代玩家们都熟悉的就是“上上下下左右左右BA”的秘技，这也是许多KONAMI游戏中都包含的不可缺少的要素，从《宇宙巡航机》、《魂斗罗》到《胜利十一人》，无不如此。

和CAPCOM一样，KONAMI从FC时代至今保持着鲜活的生命力，随着游戏主机的升级换代，KONAMI的游戏产品也拓展到多个平台和不同层面的消费人群，涉及街机、家用电视游戏主机、掌机等多个领域。该社的作品几乎在所有主流游戏类型上都有不少经典的人气大作，例如



脚踢敌人（踢王？），还可以得到弹弓作为武器，不过子弹数量是有限制的。在得到弹弓之后就可以比较容易地干掉敌人，但是前面的道路并不像想象的一样平坦。游戏中存在许多死亡陷阱。尽管主人公是有体力槽的设定的，但是深沟、炸弹和落下的石砣都可以在瞬间要了主角的命。就像《洛克人》系列里的死亡陷阱一样，这些设计使游戏的难度提高了很多，玩家在进行游戏的时候也不得不小心翼翼地前进，这也使游戏的难度增加了不少，对许多玩家来说更富有挑战性。





↑在每一个关卡中取得钥匙是过关的关键，另外还得救出伙伴。

←像这样的机关可以使主角很容易地死去，一旦死了的话就得重新开始。

2. 隐藏道具与奖励的乐趣

本作场景不算太大但是也不小，主角除了收集钥匙与拯救同伴之外，在每一关都可以得到隐藏的道具，像耳机、防火服、雨衣等等。这些道具可以有效地减少或者抵消敌人和不利地形给主角造成的伤害，使通关的过程变得更加轻松。不过这些东西一般都隐藏在不易发现的地方，必须跳起来攻击才能发现。除了道具之外，每一关还有一个隐藏的KONAMI游戏角色，吃到可以得5000分，其中包括宇宙巡航机、兵蜂、KOANMI超人等等。玩过KONAMI系列游戏的人见到之后都会感觉十分亲切。还有就是在游戏中出现的许多钻石，这大概也是与电影中的“宝藏”最为接近的东西了。吃满8颗钻石可以把血加满，对于技术不好容易损血的玩家来说钻石也许是在紧急关头救命的法宝。游戏中最大的乐趣就在于所有的骷髅门中出现的东西都是随机的，即使你把板子背得烂熟，要通关也得老老实实探索所有的地方，这样才能最大限度地体会七宝奇谋的乐趣。



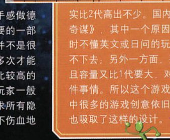
一在游戏中出现的坏人打扮和黑社会差不多（笑）。

另外比较令玩家满意的是游戏的操作手感。作为KONAMI的游戏，手感自然是很优秀的。在FC时代能够掌握动作游戏的手感的制作公司其实并不算多，CAPCOM、KONAMI、任天堂，这些公司的动作游戏手感都是不错的。KONAMI的游戏从《功夫》、《马戏团》时代开始就把手感控制得不错了，现在来说《七宝奇谋》其实也是KONAMI早期作品。在游戏的操作方面设计简单，但是十分到位。这在FC时代是十分重要的，因为游戏的画面和音乐效果的表现能力十分有限，所以就必须把手感做德好一些。在游戏中把握跳跃是很重要的一部分，因为一些隐藏道具所在的地点并不是很容易就能跳到的，有时候还得尝试多次才能到达预定地点，这就对玩家提出了比较高的要求。一般来说，初玩这个游戏的玩家一般追求通关，而玩熟了的玩家则要追求所有隐藏道具的收集，以及在游戏中尽量不伤血地将所有的关卡打通。

创新失败的续作 被遗忘的《七宝奇谋2》



《七宝奇谋》1代的颇受好评，但是只推出了日版。到了1987年，KONAMI决定再制作一部《七宝奇谋》，在全世界发售，这就是传说中的《七宝奇谋2》。这部游戏将大地图卷轴冒险的游戏概念做的更大了，就像《银河战士》和《恶魔城月下》一样，整个一个游戏世界用一张大地图表示，而且还分表里两层。这大概也是KONAMI的游戏中最早采用这种地图的了。主角麦基的攻击也从踢腿变成了悠悠球，看起来更有小孩子的特色。由于受到许多AVG和RPG游戏的影响，游戏中许多地方的箱子必须用钥匙才能解开，所以很多情况下容易卡住。游戏的解谜要素太强，对动作的要求也很高，致使游戏的难度过大。在这样的情况下，要轻易地通关并不是容易的事情。加上文字不通，国内的玩家基本上是无法玩转《七宝奇谋2》的。虽然这一作提出的许多游戏概念在后来被其他作品吸取并且成为玩家们喜闻乐见的内容，但是由于当时硬件机能与游戏容量的限制，这样的超前理念不能在FC上创造辉煌，也导致《七宝奇谋》的2代远不如1代在玩家当中流行。至今为止，许多在NES时代没能玩到1代的欧美玩家依旧喜欢在模拟器上玩这个游戏，也可见初代作品的人气确实比2代高出不少。国内的玩家也很少接触到2代的《七宝奇谋》，其中一个原因是这个游戏的文字太多，对于当时不懂英文或日问的玩家来说，这样的游戏确实根本玩不下去；另外一方面，整个游戏的总体素质不如1代，而且容量又比1代要大，对于盗版商来说也是很不划算的一件事情。所以这个游戏很少有人知道。尽管如此，本作中很多的游戏创意依旧是值得肯定的，后来有许多游戏也吸取了这样的设计。



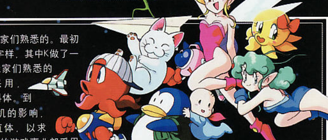
大家耳熟能详的《寂静岭》、《恶魔城》、《合金装备》、《胜利十一人》、《心跳回忆》等等。在传统电子游戏陷入发展瓶颈的1990年代中期，科乐美又创造性地开创了音乐类游戏，例如《劲舞革命》、《流行音乐》、《吉他高手》、《狂热鼓手》等作品。音乐游戏与流行文化的结合带动了这个类型的兴盛，时至今日，其他公司的一些作品如《太鼓达人》、《吉他英雄》等游戏拥有的人气依旧高涨不落，而KONAMI则是造就这个游戏类型的功臣。

从PS时代开始，KONAMI制作的游戏中，最受玩家们喜欢的有好几个系列：《胜利十一人》、《恶魔城》、《合金装备》以及《幻想水浒传》等等。这些游戏在PS时代体现了游戏主机应有的机能，并且造成了泽被后世的影响。在PS2、GBA一直到现在的PS3、Xbox360、Wii、NDS、PSP等主机上，我们依旧可以看到这些游戏的续作。



KONAMI的公司标志也是玩家们熟悉的。最初的时候使用的是“Konami”的字样，其中K做了一些变形。到了1987年之后，玩家们熟悉的红黄两条斜杠的LOGO被采用，KONAMI几个字母改为大写的斜体。到了90年代后期，由于经济危机的影响，KONAMI将斜体的文字改为直体，以求“稳定”。到2004年，KONAMI的游戏事业部采用了红底白字和白底红字的新LOGO，那种铁锈红的配色也被命名为“KONAMI Red”。现在大家见到的，已经是KONAMI第三次更换的LOGO了。

说到KONAMI的游戏，除了大家都熟悉的这些作品之外，还有很多知名度不太高的游戏也是很搞笑的。最著名的是《Q版沙罗曼蛇》系列，这个游戏虽然是以《宇宙巡航机》的引擎为基础制作的，但是游戏本身带有很多其他KONAMI游戏的内容，称得上是以“恶搞”为主题的游戏。而游戏的名称“Parodius”本身也就是“恶搞”（parody）一词的完整再现。更了不起的是游戏的音乐，这个系列差不多搞遍了历史上所有的世界名曲。这也证明KONAMI的音乐制作小组“矩形波俱乐部”的功力深厚，这些年轻人可以说是当时最伟大的游戏音乐制作人，我们熟悉的许多KOANMI的音乐的曲子都是他们做的。每当我们打开模拟器，从那些老游戏中听到这些熟悉的曲子的时候，一种怀念的感觉立即在心头浮现。KONAMI给我们带来了许多难忘的回忆，每一个从FC时代走过来的老玩家，都不应该忘记这个伟大的游戏公司的名字。



联队是最基本的战斗单位 一队成员上限为5人

联队是本作中最基本的战斗单位，一个联队最多能拥有5个成员。而每个联队有一个领队，领队都是俺家控制的主要角色，也可以是雇佣兵。率领这些联队与敌人展开战斗，正是本作的最大特征，也是游戏的基本和乐趣所在。整个游戏中玩家最多可以组成5个联队，由于有上限限制，玩家不可能全部派将领出阵，联队必须由将领和士兵共同组成。



↑强大的怪物也是本作的战斗魅力，不仅实力强大，而且造型也十分威猛。

拉修

主角拉修是一个很内敛但也很有爱心的男生，游戏中他的战斗目的一开始只是单纯的为了拯救妹妹伊丽娜，之后才是为了拯救世界，是个真男人。

成员是构成联队的基本单位

成员是构成联队的基本单位，主要是指领队单位+阿斯拉姆的士兵。前者除了阿斯拉姆领主和四将军外，就是在分布在世界各地的公会中雇佣。后者在前文中已经说过，在伊丽娜加入后，就能阿斯拉姆中心广场找一个头顶上有“！”的NPC雇佣。雇佣领队将军是要支付佣金的，而士兵则是免费的。玩家能够雇佣的单位人数在两方面都是有上限的，随着故事的发展，上限会有两次提高，最终能组进联队的单位总是18人，最大编组数为5队，每队5人。其中领队最多可以有6人，可以将5个领队编到一个队里。不过玩家只要看见有潜力的领队和士兵就尽量将他们带在队里。



拉修与妹妹伊丽娜

在没有「遗迹」存在的边陲之岛——尤拉姆，主角拉修与妹妹伊丽娜在这里过着平静的生活，但在收到双亲信函的那天，恬静的生活出现了惊鸿，从异世界飞来的不明物体，抓走了伊丽娜，拉修为拯救妹妹而开始了本次旅途……救出妹妹后，两人一起连手对付霸王，为了援护妹妹伊丽娜，也为了世界的和平，拉修最终与霸王同归于尽……



THE LAST REMNANT

ラスト レムナント

伊丽娜

伊丽娜是拉修的妹妹，她拥有极为强大的力量，能够唤醒沉睡中的古代遗迹，游戏中霸王和其他敌人都是想利用她的力量来统治世界，是一个悲情角色。

《最后的遗迹》是Square Enix公司创立的全新游戏品牌，本作的系统采用了全新的团队作战方式，组队、阵形和下达指令，每种要素都左右着战斗全局。本作使用虚幻引擎3进行开发，这是SE公司获得虚幻引擎授权后所制作的首款作品，出色的系统设计和全新的游戏性让本作的娱乐魅力远在画面表现力之上。□文/七曜

XBOX 360 X360	本刊译名：最后的遗迹		2008年11月20日	
	角色扮演	SQUARE ENIX	7800日元	日版
	DVD×2	1人	725K -	16岁以上

选人的时候都要以技能为首选

不管是领队还是士兵，在选人的时候都要以技能为首选，因为本作中技能是战斗的最重要部分，能力数值方面数十点的差距，完全可以用战斗后的能力成涨来弥补。在本作中存在能力非常强力的隐藏雇佣兵，都是通过完成各种分支任务后，才可以雇佣解禁的。顺便一提的是，一般的分支任务都在各个城镇的酒吧中出现，头上的对话框会呈现红色，另外本作中主线任务的推进NPC角色，头上的对话框也是呈现红色。



↑宏大的战斗场面让人震撼！

每个联队至少要有一名领队来率队

每个联队至少要有一名领队来率队才能组成，单独的想用全士兵是不能组出队伍的。例如玩家可以将拥有强力攻击技能的角色放到一个队里，以保证有最强的攻击输出，不过想要每个角色都使用强力战斗技能，对AP值的要求非常高，到了游戏后期，如果一直在使用同几队士兵的话，他们也会变得非常厉害，玩家用一个领队带上四个士兵也同样能所向披靡，所以，这里一定嘱咐各位，不管是武器还是领队、士兵，选择的时候要慎重，一旦选好了，就不会更换，不管是什么类型，只要搭配合理就行，因为将他们练到最后，只要用光速、无双这种技能，配上回复和复活魔法或道具，无论什么样的强敌都能轻松击败，所以说，关键就是不要更换武器和成员，一定要一练到底。



最终的组队形式研究报告

因为联队的数量最多为5队，那么到底组几队来进行长期战斗就成为了一个需要考虑的问题，这里我们讲的是最终的组队形式，而游戏前期的具体情况笔者会在流程中来说明。从实际经验来看，笔者推荐组3-4队，3队就是攻击+回复的混编队，这个对成员的个人能力要求比较高，基本都要求每队中都至少有三名拥有最强攻击技能和团队回复技能的全能成员。这样就要求要先选好材，再就是花费大量的时间来练技能。如果玩家想速成，那么就组4个队，将其中3个队用攻击力最强，体力最高的成员组成。剩下的1队由伊丽娜领队，全队都有复活、团补、回复异常状态等魔法和道具技能，战斗时尽量不参与攻击，一开始就待机蓄AP值。

联队成员培育方式指南

玩家在游戏能自由变更装备物品的角色只有主角拉修一人而已，因此队伍成员的培育方式，以及能够学会的技能就相当重要。每个角色都有设定以下的4种能力值，在此要解说各个能力数值会对战斗造成的影响。另外最后的"固有"是每个角色所特有的特殊数值，这个能力会在战斗中产生重大作用。



↑挖宝是稀有装备的重要素材来源。

类别	作用
腕力	角色拥有的力量强弱，这个数值加上武器攻击力的数值，会影响用武器进行物理攻击与战斗技能的威力。
智力	表示角色智力高低的数值，影响魔法的威力，能够使用魔法的角色要着重培养这个数值。
敏捷	表示角色的动作迅速程度，直接影响联队的行动顺序。联队中高敏捷的角色越多，就能越快展开行动。
固有	例如拉修拥有的"毅力"，是指每位角色各自拥有的特殊能力，像"爱"这个能力就是提升回复系技能的效果等等。

和拉修一样，联队中的将领们都能借由反复进行战斗来提升自己的各种能力值。他们会经常在城市地图和大地图中，向拉修提问。问题会直接决定同伴的成长方向。有些是关于学习技能的成长方向；有些是邀请拉修去拿取使武器进化的原料；还有些是想要拉修未装备的装饰品，给他们后就会自行更换。

集中我军强大的力量粉碎敌人

减少联队数量，集中我军的战力，这样能以爆发性的攻击力在瞬间粉碎敌方联队，如果每个成员都练出了大量的光速、无双等技能，那么一次攻击就干掉敌人一个联队绝对不是传说。特别是像艾玛这样拥有强力终结技的队员，她的百花缭乱发动一次，对BOSS也能造成10万以上的伤害，她如果发挥的好，一个人一次攻击就能干掉敌人一个联队。而且这样一来，由于联队本身的HP相当高，不容易全体阵亡。不过这样不易在持续进行攻击时应对突发状态，当然这种情况基本只会在BOSS战和大型战役中出现。而且队形过于集中容易被敌人的范围攻击造成极大伤害。



要随时注意联队移动的位置，不能让任何联队被阻断，而被孤立

如果分散我方战力，组成多个联队，那么在攻击敌人的同时，也能够有专门的联队来援助重伤或者战斗不能、陷入异常状态的联队，而且AP的运用也不会太吃紧。不过这样一来必须分散精英领队，让他们来分别带队，大大的降低了粉碎性战斗力，HP值也会降低很多。在战斗中，对于指令的选择也相当谨慎，要随时注意联队移动的位置，不能让任何联队被阻断，而被孤立。本作的敌人都非常的聪明，一但我军有人陷入孤立就会被围攻。

联队成员武器

在本作中，玩家并不能随意更换同伴角色身上所持有的武器和装备品。只有两种方法能改变他们身上的装备。一种是在城市地图中，同伴突然对主角要求特定装备物品的情形；另外就是在战斗结束后，画面上显示出角色成长信息时，后者在战斗结束后的原料取得画面中，可以看到同伴们收集到的原料，当同伴拥有强化武器所需原料的情况下，再经过几场战斗之后，显示成长的画面就会显示出武器已更换的信息。虽然主角能够在原料取得画面抢夺同伴们想要的原料，但没有必要，还是尽量避免这种做法。



←本作的武器种类并不多。

本作能自由更换武器的只有拉修所以在更换武器时不会有繁琐感

由于本作中能够自由更换武器的角色只有主角拉修一人，所以在更换武器时不会有任何的繁琐感，本作的装备一种有四大类，分别是剑、斧、锤和盾。盾在本作中属于一个鸡肋装备，因为在考虑到伤害是由整个联队的全体成员一同来分担以后，只有拉修一人装备盾牌实在是有些多余，而且盾牌是单手剑专用配备，拿双手剑和二刀流时根本就用不着。基本上只要选择能够给予最大伤害的武器就行。还可以在武器附加各种属性和特殊效果，这些需要通过改造来实现。

单手武器，能够使出快速的攻击，比较容易加快行动顺序，如果不装备盾牌，就能学到双手装备的技能。双手武器，其高攻击力很值得期待，不过行动顺序会居于劣势，只能学会及使用双手装备的技能。二刀流，虽然能对敌人造成巨大的伤害，不过无法采取防御动作，能够学到并使用单手装备、双手装备的技能。盾牌，装备位于副栏位后，能够防御敌人的术法，只能学会及使用单手装备的技能。单决定了使用的武器类型后，建议就不要更换了，因为把一个武器的技能不停的练下去，就会在技能名称的前面出现前缀，这表示技能进化了，每个攻击技能反复使用进化后就会有很高的威力加成。这些称号有神速、光速、无双等。



←游戏中的采掘地点非常多，不光是地上，岩壁上也会有。

技能是战斗中使用的特殊行动 基本的技能分为下面三大类

技能是在战斗中能够使用的特殊行动，其中较为基本的技能分为下面解说的3大类，由于这几乎与战斗中所有行动都有关联，因此可以说技能是通往胜利的第一步。如何分配成员们来学习技能也是本作的乐趣之一，为了切实掌握这项要素，需要不断通过进行战斗来熟悉。



回复系技能是不可或缺的，其他技能就看玩家的战术需要看选择，基本上也不会对进行游戏造成问题。另外，若是让联队中所有单位都是拥有特定技能着，还有可能学会更为强大的技能。攻击系，虽然还无法具体说明理由，不过每个联队都应该要利用战斗技能或秘仪技能来巩固实力。辅助系，虽然非常方便，不过并不是绝对必须。特别是在单位数有限的游戏初期时，不去重视也没关系。回复系，联队中最少也要有一个单位能够使用回复系技能才行，理想上所有单位都能够使用最好。范围系，除了异常状态之外，伤害量也相当值得期待。联队内若有能使用范围系技能的单位，应该轻松不少。当出现我方联队可以去对其他联队进行复活或回复时，若是其目标对象附近有尚未锁定的敌方联队，那么复活和回复的行动就会遭到拦截。因此在下达指令之前要确认战斗地图，确实掌握各联队的所在位置后在行动。

战斗技能实用效果详细解读

利用武器施展的攻击招式。每个招式都需要消耗特定量的AP才能使用。各技能都有设定属性，若是使出对应怪物弱点的技能，所造成的伤害就会上升。另外各种技能也有等级，会随着使用次数而逐渐提升。如果持续使用同一种技能，就能学会新的进阶技能。

附：战斗技能详解（从属于战斗技能目录）

名称	效果
冲击	常见于斧、锤类武器的属性。对蝎尾狮类怪物相当有效，强化后会变化为强冲、神冲。
贯穿	常见于长枪、剑类武器的属性。对飞虫类怪物相当有效，强化后会变化为强贯、神贯。
斩击	常见于刀、剑类武器的属性。对阿米巴类怪物相当有效，强化后会变化为强斩、神斩。
打击	常见于杖、斧类武器的属性。对轴心类怪物相当有效，强化后会变化为强打、神打。

秘仪技能实用效果详细解读

也就是魔法，使用术法来攻击敌人，或是帮我方成员恢复、辅助招式。能够借由消耗AP来使用。当中有从可远距离施展的技能，也有效果广及多个单位等各式各样的种类。由于范围攻击的威力是对各单位伤害全部总计起来的结果，所以对单位数量越多的联队使用，范围攻击的威力就会越大。

附：秘仪技能详解（从属于秘仪技能目录）

名称	效果
突击	攻击一名或复数敌人的技能。另外也能学会各种辅助、强化我方角色的技能。
救援	包括恢复我方角色的HP、复活无法战斗的单位、治疗异常状态等等，是掌握战斗关键的最重要技能。
狙击	攻击一名或复数敌人的技能。当中也有在给予伤害的同时，附加各种异常状态。
干扰	其中有各种对数个敌人附加异常状态的技能。同时也能对范围内所有敌人造成伤害。

各种技能学习方法指南

关于战斗技能的学习，只要让角色持续使用武器攻击敌人，该角色就会逐渐学会对应其装备中的武器技能。而且在更换武器之后，还可以学到该武器系统的技能。另外，拉修在随着故事的发展而取得特定道具后，就能够学会秘仪技能和道具技能。而其他将领，当他们在城市地图等处向玩家询问今后的成长方针时，他们会依照玩家所选的选项不同，而学会其他的技能。不过想要引发这种事件的话，就只有反复进行战斗这一个途径。



道具技能实用效果详细解读

调和道具来恢复我方成员生命力，或是造成敌人伤害的手段。借由消耗称为零件的道具来使用。能在AP不足，或是陷入异常状态而无法使用秘仪技能的时候派上用场。另外能够提升我方联队能力的道具技能具备相当高的效果，尤其是在BOSS战中能发挥很大的作用。通过携带药品，可以让我方的战士也能随时回复。

附：道具技能详解（从属于道具技能目录）

名称	效果
外敷药	主要是治疗异常状态的技能。虽然也有恢复HP的技能，不过恢复量并不多。
炸药	多为给予联队伤害的范围攻击，由于也能同时附加异常状态，可说是相当好用的技能。
战斗陷阱	攻击敌方单位，或是让敌方联队陷入异常状态的技能。另外有些还能降低敌方士气。
口服药	能够直接提升我方联队全体的腕力及智力等能力值。其效果比想像中要来的更为强大。
药草	能够恢复HP，复活无法战斗单位的技能。与秘仪技能的救援一样，是最重要技能之一。

纳入联队中的单位是所谓的阵形

阵形，考虑要如何配置纳入联队之中的单位，正是所谓的阵形。游戏中有着种类及数量都相当庞大的阵形，各种阵形也都拥有包括提升我方联队能力，或是增加对特定敌人的攻击等效果。而在另一方面，有些阵形同时也拥有弥补我方某些能力缺点，也就是说并没有万能的阵形存在，必须随时随机应变，更换合适的阵形来应付敌人。



强化阵形，能够在已经决定好的阵形上，额外附加各种效果的要素，就称为强化阵形。它可借由在游戏中取得称为“断简”的道具而得以发动。发动条件和联队内单位的能力、单位的种族、单位的性别、单位的人选和人数都息息相关。另外，强化阵形也无法提升所有的能力。有些还会降低能力，要多加注意。同时强化阵的发动条件也是应该考虑的。

联队的阵形分为三大类型 分别是攻击型、守备型、回复型



虽然在游戏初期，单位数量、联队数量都有限制，不过随着故事的发展，上限也会持续增加。联队的阵形分为三大类，攻击型、守备型、回复型。每个联队最多由五名成员组成，到了游戏终盘，如果各联队中没有数个单位进行回复和复活工作的话，是无法与敌人对抗的。因为一定要尽早让各队的领队学会秘仪技能和道具技能中的恢复手段，这样就算攻击力不足，但能通过分担伤害来扛住敌人的攻击，多消耗点回合数让同伴的联队去消灭敌人。攻击型联队，这是主要负责打倒敌人的联队。这种联队除了要具备战斗技能之外，最好还能够使用范围攻击的秘仪技能，并且要把具备在一回合内确实能打倒一支敌方联队的实力成为目标来编组，也就是要建立最高的伤害输出。除了各种各样的攻击系技能之外，还建议在联队中尽量多的增加单位人数，以借此增加一回合内攻击次数。



守备型联队，如果是BOSS战的场合，那么可以准备一支守备型联队和BOSS进入锁定，来让这个联队专门承受BOSS的攻击。这时最需要重要的就是HP值。由于联队的HP值是联队构成全部单位的总和，因此必须优先将HP值高的单位纳入该联队。当然拥有恢复技能的单位也是不可或缺的。

回复型联队，不只是要负责恢复HP，主要工作还包括复活陷入战斗不能状态的联队。因此单位人数并没有特别重要，就算只有2-3名成员也没有问题。这可以说是一种在故事后半段必须编组的联队，为了防范此联队陷入沉默等异常状态的情形，最好编组成能够分别使用秘仪技能和道具技能来进行复活的联队。三大类型的阵型各有千秋，不能说谁优谁劣，不过杂兵战时推荐用攻击型，BOSS战时，攻击联队用守备型，而救援联队用回复型阵。

特殊技能是使用特定武器时只有某些角色才能施展的技能

特殊技能是指在使用特定武器时，只有某些角色才能施展的技能，可以理解为终结技。当满足条件后，特殊技能的发动选项就会出现在战斗指令中。它除了能够逆转战局之外，还可能让战术本身出现相当大的改变，所以说特殊技能是面对强敌时，BOSS战中必用的招式。其具体的发动条件和士气的高低、无双槽的蓄积都有关系，但随机性还是很高，只能作为突击战术使用，基本战术还是要以回复为基础。



不过在BOSS战中，特殊技就是取胜的关键。早期拉修的乱舞系终结技是对付BOSS的利器，然后在第一张盘的最后，学会召唤后，召唤兽就是盾牌，在之后的多场BOSS战中都是扛住BOSS攻击的最关键角色。另外领主的炮实在是厉害，小炮对杂兵基本都是一击必杀，而巨炮则是清屏攻击。拉修还有一招防御罩，可以让整个联队暂时受到物理攻击无效。艾玛（艾米）的召唤兽是打倒隐藏BOSS后获得的，她的二刀流乱舞终结技对敌单敌的伤害也非常高。相较之前几位，伊丽娜的乱舞终结技只能说是锦上添花了。

士气在战斗中起着重要的作用

士气在本作的战斗中起着至关重要的作用，能提升攻击力和防御力，还有回避率。基本上，采取我方有利的行动，就会使士气计量表上升。会影响计量表变动的主要原因很多，增加的方法有：1、打倒敌方联队和单位；2、引发锁定或者阻断等有利战斗要素；3、恢复HP值；4、使用技能。减少的原因有：1、我方联队和单位被打倒；2、被怪物袭击的状态下发生战斗；3、被敌人锁定或者阻断；4、敌方使用技能或者敌增援。



锁定系统是战斗的重要部分，它有各式各样的种类，非常关键

锁定系统也是战斗的重要组成部分，有各式各样的种类。越是在有利的情况下进行攻击，就越能够期待更大的额外伤害。而与这点同样重要的要素，就是不同锁定种类也会影响士气计量表的变动。由于在优势越大的锁定下所提升的我方士气也就越多，因此在有机会时就要积极引发锁定。

侧面攻击，从侧面攻击处于锁定状态的敌人不会遭到反击。后方突击，从背后攻击处于锁定状态的敌人也不会受到反击。多种锁定，从正面攻击处于锁定状态的敌人，就会遭到反击。爆裂攻击，攻击处于锁定、侧面攻击、后方突击状态的敌人时引发。奇袭锁定，对正在进行远距离攻击或回复的敌人锁定就会引发。拦截，在锁定目标联队之前进行攻击就会引发。



必须消耗AP值才能使用技能

不管是战斗技能和是秘仪技能，只要想使用技能，就必须消耗角色的AP值来实现。因此要如何来运用AP值就是游戏中的一个重要战术。由于在每个回合开始时，都会自由恢复一定程度的AP，所以并不会老是受制于AP值的缺失而无法展开行动。不过如果在紧急时不能采取适当的救援行动的话，那就会处于非常危险的地步。例如一个全员复活魔法需要129的AP值，但一开始没有节约使用AP值，用没有带复活药，就有可能被强力BOSS直接全灭。虽然在游戏初期和通常的杂兵战中，基本不用去在意节约AP值，但到了游戏后期，或者BOSS战的时候，AP不足可以会直接导致战斗失败的。正因为如此，特殊在负责恢复的联队，即使在AP非常富裕的情况下，一般也应该按兵不动，随时保持AP和HP值，以免遇到突发状况时无法作出及时应对。切实掌握现状，并且考虑好下一步的战略，对于本作的战斗很重要。

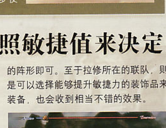


连结时间，在地图中与有敌人相遇后按下RT发动一个距离很广的光环。

连结时间，在地图中与有敌人相遇后，按下RT可以发动一个距离很广的光环，如果这时敌人头顶的显示呈现红色状态，那么玩家就会主动发起攻击。当到达第一个平原后，玩家就可以按RB键发动时间停止效果，这时即使被敌人发现，它们也不会进攻，玩家有足够的时间发起主动进攻或者逃跑。如果被敌人发现，直接与其碰撞，或者被敌人袭击则会被判定为偷袭效果，敌人会先发动进攻。另外如果一次锁定多个敌人进入战斗虽然难度会有所提升，但是获得报酬也会高的多，在游戏前期用用还可以，在后期同时与多只敌人战斗要衡量好自身实力，否则会陷入苦战。玩家可以通过敌人头顶的状态来分析敌人的行动规律，“…”是通常状态；“断剑”表示逃跑；“双剑交叉”就会主动对接近者发动攻击；“白眼发怒”，则会一直紧追玩家不放；“！！”则是我方可以主动发起攻击。通过对敌人状态的判断，可以来选择是集体轰击，还是单个击破。

不能单独给成员下达指令

本作不能单独给每个成员来下达战斗指令，其战斗方式只能在几组联队战斗指令中选取。根据敌人远近的不同以及同伴所持有的技能的不同，指令多种多样。从图标就能直接看出，双剑的是战力全开，每名成员会使出最得意的战斗技能，这需要有很高的AP值才会出现，杖是使用魔法，单剑是使用斩击，推荐多多使



战斗中随机会出现按键提示

关键攻击，游戏中在战斗攻击或者被攻击时，随机会在屏幕中间出现手柄的按键提示，并且有一个光环由大到小的收缩，当其收缩至某个按键时，在该按键发光的期间立刻按下手柄上对应的按键便可以发动会心一击和反击等效果。这个明显是借鉴了《失落的奥德赛》，如果连续按键成功的话，整个联队的成员的攻击指令就会形成连携，将他们的攻击顺序提到前面，而且在整个联队发动连携攻击后，联队最后的一击会根据“RETHINK”发生变化，形成关键一击，也就是瞬间进化为更好的战斗技能。但这个系统在后面的大战中引起游戏的严重拖慢，建议可是设置为自动按键，虽然也有“MISS”出现，在出现“PERFECT”有9成机会，可以是说又省时，又省力的设置，强力推荐。如果不使用自动设定，后期高强度的战斗会使人很疲惫。



行动顺序主要依照敏捷值来决定

关于战斗中的行动顺序，主要是依照单位的敏捷值以及装备中的武器种类来决定。就如同在先前所述说的一样，以各个单位来说，只要利用触发时机就可以提早行动了，因此并不需要太过在意。不过整个联队的东西顺序，就会形成影响整个战局的重大要素。尽管攻击力及联队的HP也与行动顺序息息相关，因此无法全部一概而论，不过若是想要编成行动迅速的联队，那么将敏捷值高，并且使用单手武器的单位集合起来组队，然后选择自由战斗等能够强化敏捷的阵形即可。至于拉修所在的联队，则是可以选择能够提升敏捷力的装饰品来装备，也会收到相当不错的效果。



↑只要敏捷值比敌人高，在不被偷袭的情况下，我方都能先出手。

每一个单位都有职业 职业会随着反复进行战斗而变化

在游戏中的每一个单位都有设定职业，这个职业会随着单位反复进行战斗而不断变化。职业的优点在于能够为单位带来附加额外能力值，以及提升技能威力等特殊效果。职业转换的主要原因有：能力值，例如腕力高的话会转为战士系，智力高则会转为魔法系；使用武器，根据装备中的武器种类产生细微的分歧；选择指令，根据战斗中主要使用的技能而转职，例如玩家一直将一个回复魔法师进行斩击，那么他会也能成为光速神贯法师。也就是说，基本上在战斗中所采取的准备和行动，就是决定各单位职业的基准。因此在编成联队的时候，将职业方向性较为一致的单位集中在一起，会比较容易让单位的职业依照预料中的方向转换。

战斗结束后成功捕捉怪物

当战斗结束后，若是成功将以道具形式捕捉到怪物，就能选择活捉起来，或者将其屠杀后变成素材。本作中合成装备和购买素材、雇佣佣兵都需要超级多的金钱，所以除了想要取得必要的素材之外，在一般的情况下都推荐活捉，然后拿到市场里卖点换取金钱。而且这样使交易变得更为频繁，能够增加商店里贩卖的道具种类。除了活捉怪物外，战斗结束后，还会获得各种道具，有些同伴会对某些物品有需要，他们将物品收集走以后，过几场战斗就会更换自己的装备，所以一般他们要就赶紧给他们，除了极少数稀有道具外，别的都能再刷到，提高他们的战斗力最重要，因为大家是一个团队。最后队友的装备一般都会特别强。

本作的分支任务非常关键

本作的分支任务可以说非常关键，而且很多任务是游戏的第一张盘限定的，所以推荐一边打主线流程，一边进行分支任务，如果不做分支，直冲主线，游戏的进程可能会有些困难。因为游戏中从第一张盘最后的BOSS开始，往后的BOSS战基本都是硬仗。玩家可以在城镇中碰到某些头顶上有红色边框的"！"的人，特别是在酒吧里。他们往往会给玩家各种委托任务，接受任务后便会自动切换的需要进行任务的地图去，中途可以退出地图放弃任务。完成任务后会有各种奖励，并且委托人也有可能成为佣兵，这些佣兵比一般直接出现的佣兵能力要强。而以一个盾牌徽章为标志的就是工会，这就是游戏中雇佣同伴的地方。另外与工会接待处的人对话，选择"ギルドアドベンチャー"可以查看挑战任务，种类数量相当多，只要完成某项内容就可以领取相应报酬。而且要想开启本作中所有地图的地点，就必须去完成分支任务。

探索迷宫时会遇到稀有怪物

在探索迷宫的时候，有时会遇到名称显示为绿色的怪物，这种怪物不仅拥有周遭其他怪物无法比拟的战斗实力，而且它们的数量和出现几率都很低。它们的出现条件就是随机的，而且每种稀有怪物都设定了多个出现地点，有些甚至需要玩家重复进入好多次才能遇到。尽管打倒稀有怪物对公会冒险的完成度有所帮助，不过在早期，进入战斗的瞬间就当场全灭也是家常便饭，所以和它们交手之前都存档一下比较安全。打倒它们以后，往往都能获得比较好的素材，如果能活捉到，更是可以卖到好几万的价钱，一般你花大几千买来的武器，卖的时候只值几十块钱。像最强武器之一的七圣剑，花费就非常高。

名为"ドリル"的生物加入队伍 他是获得稀有素材的最重要来源

流程进行不久，完成铁匠铺的任务后，就会有一位名为"ドリル"的生物加入队伍，他可是玩家全队获得稀有素材的最重要来源。在游戏中的各个迷宫中，有一些发光处称之为采集点，此时靠近便会有"！"提示，便可以派ドリル去进行采掘，随着ドリル作业次数的增加，其能力也会提升并学会各种技能。采掘到的素材一般用于在商店进行合成，而且很多采集点在采集一次后，依然存在，就说明其可以反复挖掘，这样的采集点里存在着多种素材，越稀有的素材，出现几率越低，玩家可以先存档，然后再作业。采集点也分为多种类型：采掘点，以矿石和结晶等矿石为主；伐采点，以木材，花草等植物为主；掘出点，以贵重金属等遗产为主；潜行点，以水，油的天然资源为主。 采掘是有总次数限制的，称之为D-ACT，每张地图使用的次数有限，屏幕右边有明显显示，回到大地图就会自动恢复。在ドリル进行采掘时，会有一定几率发动ループチャンス，此时屏幕上会显示"LOOP CHANCE"的字样，之后有可能一次获得复数物品。ドリル的等级提升方法很简单，就是不断的成功挖掘到东西即可。

挖掘次数增加上限表	
名称	场所
Dバレット・ガステール	ディル高原
Dバレット・イスキア	ブラックデール
Dバレット・オーモス	チリー・モルグ
Dバレット・ストマ	ラーバフエンダ
Dバレット・オステオン	ムジカヒド城
Dバレット・ブラーキオン	勇士の城壁
Dバレット・ウース	大空洞
Dバレット・オーブス	アビークリフ
Dバレット・ケイルフ	オーン海岸
Dバレット・ブースク	ローキグ湿原
Dバレット・スケロス	ダークフォレスト
Dバレット・ケパレー	灵峰ヴァッケル
Dバレット・ガルディアー	ジーベンビュール 第二の道
Dバレット・リース	大沙海
Dバレット・ダクリュオン	ジーベンビュール 第四の道

全地图地点开放条件

本作中如果只是发展主线剧情，而不去做任何分支任务的话，那么大概只能开启一半的地图。很多地点都是接受任务后才会开启的，所以多做分支任务，是非常重要的，既能提升等级，又能开启地图，还能获得很多稀有素材和装备。在此放出全部地图开放的条件。当然这些地方都不并不影响主线流程的开展，如果玩家实在不愿意做分支任务，赶时间玩主线的话，也没有任何问题。

↑将领的普通战斗技能也非常重要，一但练出神威，神速等终极技能，就无敌了。

城镇	
场所名称	出现条件
アスラム	剧情出现
セラパレス	剧情出现
圣都エリュシオン	剧情出现，从ホワイトロッキー东南的出口进入大地图
龙城ナーガブール	剧情出现，从勇士の城壁东北的出口进入大地图
ゴール	剧情出现，从勇士の城壁西南的出口进入大地图
バルテロッサ	穿越南西公路进入大地图
ロイオティア	从ラーバフエンダ南部的出口进入大地图
バアルーク	ディヴァインディヴァイド溪谷西部的出口进入大地图
メルフィナ	クローキグ湿原东北的出口进入大地图

迷宫	
场所名称	出现条件
ロベリア废城	剧情出现
ガスリン洞窟	剧情出现
ディル高原	剧情出现
ブラックデ　ル	剧情出现
ホワイトロッキ	剧情出现
圣域（Disc1）	剧情出现
チリー・モルグ	剧情出现
ヌモール废坑	剧情出现
勇士の城壁	剧情出现
アクアラム	剧情出现
龙城	剧情出现
フォーン海岸	剧情出现
ダークフォレスト	接受任务「魂一轮」或者剧情出现
灵峰ヴァッケル	剧情出现
ジーベンビュール 第六の道	剧情出现
ジーベンビュール 第七の道	剧情出现，大地图中，由ジーベンビュール 第六の道进入
圣域（Disc2）	剧情出现由ジーベンビュール 第七の道进入
ロベリア废城・回廊层	接受任务「武勇の夸り、信义という证」
南西公路	接受任务「ひみつの手纸」
ガスリン洞窟・诱いの涸川	接受任务「开拓精神あふれる商人」
大沙海	从ガスリン洞窟・诱いの涸川到达尽头
ガスリン洞窟・叹きの产道	接受任务「野ばら啸くころ」
ムジカヒド城	接受任务「爱の为に钟は鸣る」
チリー・モルグ・西部区画	接受任务「过去からの呼び声」
チリー・モルグ・最终处理区画	チリー・モルグ・西部区画到达尽头
ムジカヒド城	凤鸣の区画 接受任务「沙尘に啸く花、废墟で鸣く小鸟」
大空洞	接受任务「爱よさらば」
イバルロックの巢	接受任务「秘药研究助手见习い」
アビークリフ	接受任务「英知の余韵」
ディヴァインディヴァイド溪谷	大沙海・热沙の釜右边的出口进入大地图
ラーバフエンダ	大沙海・热沙の釜左边的出口进入大地图
ベルシュバルテレ	ヌモ　ル废坑通过后，去圣都エリュシオン的酒吧与マスター对话
クローキグ湿原	从ベルシュバルテレ东南的出口进入大地图
ブラックデール・新洞口	接受任务「失くした欠片、伴睡へ失せる」
フラウマローの塔	接受任务「沙漠の传说」
ジーベンビュール 第一の道	在セラパレス与公会的历战の佣兵クシティ对话
ジーベンビュール 第二の道	在アスラム的クラ　ジエ区与物知りヤ　マ对话
ジーベンビュール 第三の道	在帝都ウンデルバルト与公会的气になるクシティ对话
ジーベンビュール 第四の道	在メルフィナ的公会接受任务「消えた骑士たち」
ジーベンビュール 第五の道	在ロイオテイア的公会接受任务「消えた骑士たち」

战场	
场所名称	出现条件
ヤマーン平原	剧情出现
鹫の巣	剧情出现
第一据点	剧情出现
第二据点	剧情出现
第三据点	剧情出现
第四据点	剧情出现
第五据点	剧情出现
第六据点	剧情出现
全据点制压后	剧情出现
ケーニヒスドルフ	剧情出现
火蜥蜴の腹	接受任务「太古の血战」
火蜥蜴の尾	接受任务「害虫驱除」
火蜥蜴の舌	接受任务「爱はまた升る」



开始转动的遗迹之旅程，是为了不在广大世界中迷惘！

楔子

在遥远的历史长河中，有各种文明的传承遗留至今，它们已经经历了千年风雨的洗礼，依然耸立在各个城市中。这些被称作遗迹象征物作为各个城市的标志而存在。而且这些遗迹都蕴藏着巨大的能量，它们世界维持着世界的秩序和和平。然而随着时间的流逝，统治者与被统治者之间矛盾不断激化，遗迹开始成为向往强大力量之人争相追逐的目标。就这样，原本和谐平静的世界，因为神迹伟大而又令人生畏的力量而陷入了无尽的战乱之中……

拉修为了寻找自己的妹妹伊丽娜而在森林中独自探索，在远处的战场上两军正在摆开阵势准备决战。拉修犀利的目光突然发现在乱军之中有一个身影特别像伊丽娜，他赶紧跑了过去。他看见一个身着蓝衣的女战士正在与敌人搏杀，当其上前一探究竟的时候，却被卷入了战斗，玩家控制的是达比德的五只小队，先熟悉一下战斗指令。通过左右方向键可以选择攻击的目标，上下方向可以选择使用的攻击手段，这里由于是剧情战斗，所以玩家可以随意选择，对全部小队下达攻击指令后各单位进入作战，进入第二回合后必定会出现达比德使用ゲイ・ボルグ攻击的情节，这招可是游戏中我方的最强必杀技，是全屏攻击。

POINT.1 ヤマーン平原

战斗结束后，拉修发现这位名为艾玛的女战士并非自己的妹妹，而且年纪已经很大了，有41岁。她是アスラム的四将军之一。解除误会后，玩家与艾玛组队，前往ヤマーン平原，来到未知的洞窟，走几步会发现一个类似遗迹般的发光体，这可以视为就是本作中的宝箱，调查即可获得其中的物品，这次是武器，以后还有地图和各种强化阵、素材或者金钱。从中获得武器并装备后继续前进，此时玩家就可以通过Y键打开菜单，本作除了战斗中，都可以随时存档。随后会遇到敌人，按RT键发动光圈，只要敌人的头顶上对话框出现红色，就会进入战斗。之后的敌人用普通攻击会无法击败，玩家的所有攻击都不会对BOSS造成伤害，但过两个回合后就会出现“このチカラは”的指令，这是拉修的第一个必杀技，选择这个指令就能击败敌人。之后来到大地图，进入アスラム。

POINT.2 アスラム

アスラム是本作中出现的第一个城市，也是我方的大本营。进城后先来到的是商业区，玩家先熟悉一下各个店铺，以后的每个城镇中几乎都会有这些店铺出现。而クラージェ区有酒吧和公会，酒吧是接任务的地方，公会中则可以雇佣各种佣兵，在酒吧中与掌柜交谈后获得提示，出来后直接前往アスラム主城。这里玩家会正式认识アスラム的领主达比德，和他手下的四将军，索夫尼族的四手将军特鲁卡鲁，雅玛族的巨型战士布罗库塔，克西提族的魔法战士帕库斯，还有米特拉族女战士艾玛。与达比德对话，会出现两个简单的任务让玩家小试身手。“ガスリン洞窟”和“ロベリア废城”，玩家自行决定先去哪。

POINT.3 ガスリン洞窟

进入ガスリン洞窟，系统会提示玩家按X键可以直接查阅地图，本作的迷宫都很简单，一会就能走到尽头，发生BOSS战。四将军之一的布罗库塔能力很强，玩家不必担心。敌人一共三队，第1回合先清理掉两队杂兵，然后集中火力轰杀BOSS即可。一般在迷宫的尽头都会有一个传送点，利用它可以直接脱出迷宫，不过再次进入时，就要从最开始走起。战斗结束后返回アスラム主城，与达比德对话后前往地图上的另一地点ロベリア废城。

POINT.4 ロベリア废城

进入迷宫后通行的NPC会告诉玩家技能的相关系统，此后玩家在战斗中就可以使用各种消费AP的战斗技能。地图中，玩家需要在地图最左上的房间获得钥匙，才能开门继续前进，在建筑二层深处再次进入BOSS战。战斗的要领如上一场战斗相同，先尽量把敌方的杂兵队消灭，再把精力集中在BOSS身上。如果HP危机就先选择蓝色的恢复指令。

POINT.5 ディル高原

战斗结束后返回王城，虽然经过确定这两个地方都没有找到伊丽娜，但似乎其他方面又有了新的进展，有人在ディル高原目击到了怪物，于是众人决定前往。从现在开始领主达比德和他的四将军将正式加入队伍，玩家应该将他们编成联队参与战斗，现在游戏刚开始，推荐编两个队，领队分别让拉修和达比德担任。到达ディル高原，这里玩家会获得一个新能力，在地图上按RB键可以让时间停止，这样玩家就可以借机冲进敌群中发动索敌战斗。这里玩家暂时无法查阅大地图，每个迷宫都有一个地图，虽然在中途开启宝箱获得，往北走走过了桥后继续往北就能进入BOSS战。BOSS由5队敌人构成，依然推荐优先解决杂兵队。BOSS方面会使用全体攻击，累计伤害非常高，建议玩家经常保证体力一半以上，不过玩家的战力很强，本战无难度。

POINT.6 アスラム

战斗结束后一行人自动返回アスラム城，经过一番讨论后拉修与大家的意见产生的分歧，最后主角决定一个人踏上寻找伊丽娜的征程。这里推荐玩家先到工会雇佣两个佣兵，其中一个必须有回复技能，然后到酒吧接几个分支任务来做，提升一下战斗等级再继续主线。首先玩家前往クラージェ区的酒吧，在这里玩家可以遇到神秘女人，与她对话后她会交给玩家送信的任务（选择第一项确认），之后玩家会自动前往废城，与城门口的“すすり泣くヤーマ”对话即可完成任务，此后任务系统开启，玩家可以与各地需要帮助的人进行互动完成任务了，菜单中的“クエスト”选项开启。与酒吧掌柜对话，返回大地图上，出现新的区域セラパレス。

POINT.7 セラパレス

先来到セラパレス，进入城市内后与武器强化点前的NPC对话获得信息，之后前往“ランブロ区”的酒吧。来到酒吧后在门口与刚才遇见的NPC对话，这时大家会看见我们可爱的“ドリル”登场，它会拜托玩家去幻惑の洞穴采集素材，本任务属于剧情任务，所以必须完成。接受了任务后玩家自动来到洞窟，移动时注意周围的墙壁，遇到发光的位置后调查采集即可。获得“ライトメタル”后自动返回酒吧任务完成，获得1000块报酬的同时，玩家今后也可以自己采掘了，菜单中追加相关选项。之后在セラパレス城各处都会出现红色对话框的士兵，对话后得知原来是达比德派人通知玩家回アスラム。

POINT.8 アスラム

原来アスラム受到同盟国的邀请去调查不明组织，而调查对象正是之前遇到的神秘法师一行。达比德交待完毕后还给主角换了一身新服装，之后玩家就可以从大地图上前往“ブラックデール”。这时玩家可以选择使用领主、四将军或者佣兵，因为编队的领队角色有限制，不过不管用谁，从现在起一直练到最后都是绝对厉害的，当然，玩家选的角色里最起码要有会回复技能的。

POINT.9 ブラックデール

玩家刚进入“ブラックデール”就会进入本作的第一场大规模战斗，不过我军人数众多，根本不必担心。本次达比德的队伍都不会受玩家控制，所以玩家全力保护好自己就行了。战斗十分简单，结束后开始迷宫部分。在迷宫深处终于遇到了BOSS，而主角一直寻找的妹妹也在他们身边。经过一番交涉后，两方人始终没有达成共识。BOSS是被魔法师召唤出来的魔物，同时还会有N多杂兵小队参战，我方的达比德小队依然无法控制，不过他们的能力根本无需我们担心，遵循先灭杂兵后灭BOSS的顺序可以轻松获胜，需要注意的就是尽量保证玩家本队的HP。

POINT.10 アスラム

回到アスラム，剧情后玩家可以自由行动，遇到头上红色对话框的士兵对话后得知达比德要召见主角，赶到主城后原来达比德要带主角前去参加一项政治会议，主角自然是毫不犹豫地答应了。此时玩家的队伍数量和队员上限得到提升，最大3组，参加人数最多9人，领队上限4人，此外玩家还可以去中心广场召集一般士兵入队，最多雇10人，建议雇佣7个战斗兵和3个回复兵，其实本作中魔法角色比较弱，除了回复魔法就是范围魔法还有点效果。

POINT.11 ホワイトロッキー

整个是一个平原地形，直接向上走，地图在右边的凹处地带里，左边尽头能拿到一个强化阵。

POINT.12 圣都エリュシオン

先前往议事堂前，进入下方的アカデミ，与接待处的女性对话选第一项。之后前往チュラー通り发生剧情，看见霸王的手下在那招摇过市。前往左边的アークゲート，后发生剧情，霸王出现了。之后是前往圣域，路线很简单，基本是一条路，路上要开机关。剧情后前往グナーデ区上方的エリュシオン寺院，与左边门口的僧兵对话后进入チリー・モルグ。还是一个很简单的迷宫，基本是一条直路，到达最深处的研究室，拉修终于见到了父亲。剧情后与艾玛对话选择第一项后来到スモール废坑。

POINT.13 スモール废坑

这时只有拉修和艾玛两个人，所以敌人也不强，一开始就从右边的升降机下去，然后还要乘两次升降机，摇杆的上下是控制升降机的。在最深处的房间发生BOSS战，双人偶很弱，注意回复即可轻松获胜，拉修终于见到了自己的母亲，剧情后回アスラム。

POINT.14 勇士の城壁

一场大战即将展开，回アスラム与达比德对话，之后大地图会出现新的地点——勇士の城壁，左边尽头可以拿到地图，之后从右上方的出口出去，出去后大地图出现新的城市——龙城ナーガプール。

POINT.15 龙城ナーガプール

到达龙城后先去码头和头上有红色对话框的男子对话，选第一项；然后到ノルデンアルム区和艾玛对话，选择第一项；再到ズューデンアルム区和帕库斯对话，选第一项。全员集合后，返回フリュッセ大通り发生剧情，再来到ズューデンアルム区和右边的老头对话，需要走地下水路才能潜入龙城内部，之后再回フリュッセ大通り发生剧情。

POINT.16 鹫の巢

全员接到消息，霸王军进攻セラパレス，先得回去防御。回到アスラム准备迎击霸王军的前锋部队。本战的难度是游戏开始后比较难的一战，不过也不算什么。还是先清除杂兵，两个BOSS由我军NPC吸引住，然后分段将他们

拦截的话,基本上他们不能使用合体攻击,在清理完杂兵后,一定先集中火力干掉女BOSS,剩下的一个就是拼体力了。击退霸王军后发生剧情,霸王独自一人突入了アスラム,而艾玛为抵御霸王而牺牲,之后有一名新角色艾米顶替,她的能力非常强,一定要练。

POINT.17 龙城ナーガプール

战前先去补充好药品,建议每个联队的体力到要在2500以上,因为要进入Disc1的最终时刻了。来到ズューデンアルム区与艾米对话,之后从旁边的小路下去与达比德对话后选第一项,从地下水路潜入主城。

POINT.18 アクアラム

地下水路,这里的敌人体力很高,特别是拿着大锤的和多手怪,玩家自行衡量是躲避还是战斗。迷宫依然很简单,通过移动平台和上下楼梯就能来到最深处,在传送点附近的宝箱里能拿到一把很不错的双手武器,如果你不是用的二刀流,推荐可以装备上。进门后是两场BOSS连战,第一场很简单,第二场一开始,拉修联队能强制召唤兽,一定要在战斗一开始就召唤,让召唤兽来分担伤害,之后清理杂兵,最后在围攻BOSS即可。

POINT.19 龙城・樱宫

存档后,对着地图先将这里的宝物全部拿齐,因为以后在不能来这里了。进入最上面的门就会进入BOSS战,这场战斗是Disc1的最终战,难度也是Disc1最高的一场。首先还是必须在第一时间使用召唤兽,它会替玩家分担掉BOSS和BOSS召唤兽的攻击,赶紧趁机先清理掉所有杂兵。这时要注意的是,一定要先集中火力攻击BOSS,千万别主动攻击召唤兽,等BOSS被干掉以后,再打召唤兽,因为召唤兽被一组连击后,必然会使用对我方全体攻击的大招,笔者在此两个联队,体力都在2500以上,轻松获胜,坚持就能胜利,之后一段剧情后,龙城被伊丽娜唤醒的遗迹毁坏,以后来这里只能进入购物街,换牒,Disc2。

POINT.20 フォーン海岸

Disc2开始后先到アスラム城发生剧情,和达比德对话后来到大地图,前往新区域フォーン海岸。进入Disc2之后,玩家会发现敌人的实力猛增了不少。这里推荐练一下级别,可以到大地图上的スモール废坑去练,虽然敌人比较强,不过全队在那里可以获得梦幻般的升级效果。轻松可以将战斗等级提升到100以上,更重要的是练招,每个队员都练出一、两招光速或者无双前缀的招式来,因为后面要对付的是游戏中最难的攻关部分。フォーン海岸一共两张地图,这里有一种巨球型独眼怪,它会全体攻击要小心,打它之前最好存档。

POINT.21 アスラム

在フォーン海岸尽头发生剧情,之后玩家回到アスラム。再圣都エリュシオン的テュラー通り发生剧情,接着返回アスラム主城后发生剧情。此时伊丽娜加入队伍,而此时可编整人数再次增加,而且在中心广场加入了强力士兵,直接选20个素质最高的带在队伍里吧,他们将会一直用的终盘。由于伊丽娜的加入,我方实力大增,她是我方的第一回复专家,推荐用她当领队建立一个专门的救援队,再组两个攻击队,到游戏终盘组三个攻击队,再配合伊丽娜的救援队会非常好打。再去圣都エリュシオン的议事堂前发生剧情,接着去セラパレス的セラパレス主城以及ゴール的主ゴール城分别会发生剧情。之后返回アスラム的アスラム主城后发生剧情,之后就要与霸王军展开决战。

POINT.22 第二据点

这时大地图上会出现一个7个地点在一起的地方,先要将周围的6个据点全部拔除才能攻击最中心的地方。首先笔者要说明的是为什么先写第二个据点,因为这6个据点是可以随意选择攻击顺序的,但在攻下最后一个据点后,要进行一场BOSS连战,而第五、第六据点的BOSS能力非常强,与他们战斗本来压力就大,之后还要进行一场连战,会很吃力,如果一有失误导致被全灭又要从头再打,所以推荐玩家们把最容易打的第一据点留到最后打,这样会轻松一点。守护6个据点的BOSS是霸王的七将军,各个都不好对付。

每个据点都要先打一场大战,才能攻入据点内部,接着是BOSS战,每个据点的形式都一样。第二据点的BOSS是一个雅玛族战士,全部联队体力在2000以上的话,可以轻松获胜,还是先清理杂兵,然后围攻BOSS,胜利后获得"オブシダン"。

POINT.23 第三据点

守护这个据点的将军可是个强敌,他在一开始就会使用全屏攻击的魔法,这场战斗一定要在第一时间使用召唤兽让它来扛住BOSS的攻击,然后抓紧时间清理掉杂兵,但这里的杂兵每次剩最后一队的时候一定会召唤同伴,所以特别烦,要用最高的伤害输出速杀,熬到出终结技,也就肯定能清光杂兵,只剩下BOSS一个人就轻松了,他的体力不高,胜利后获得"ハートエイク"。

POINT.24 第四据点

这里是两个BOSS共同守护,两姐妹的单独战斗力很弱,在第一回合会发动合体攻击,然后每隔三回合会发动一次,这里要算好回合数提前回复好体力。还是先清杂兵,这里的杂兵很弱。本战是否使用召唤兽到是很随意,推荐分队分别攻击两姐妹,估计伤害打到8万多的时候,就集中先攻击黑头发的,千万不要让银发的进入濒死,否则黑色的会为她回复满。每个BOSS约有10万多的体力,先干掉黑发的以后,一定要在两回合内击败银发的,因为在黑发死亡后,银发第一回合会使用气合,攻击力上升,且一回合5连击,第二回合还会发动提线木偶,如果我方有联队被她控制,胜算就很小了,所以一定要按笔者说的战术来打,胜利后获得"月下美人",艾米会让你把这把武器给她,当然同意了。

POINT.25 第五据点

本关的城外战到最后部分会出现一头龙,可以不用理会。守护这里的是强力BOSS之一,每回合除了攻击一次外,还会在回合结束时,使用"大海啸"的强力攻击技,伤害在3000左右,所以我方联队的体力要在3500以上,如果玩家体力值达不到,可以整合队伍,缩减数量,将能力高的组到同一队来战斗,本战3队就足够了。这个BOSS不会回复,也不会5连击,但一开始还是要使用召唤兽来当盾牌,他的大海啸对召唤兽造成不了太大伤害。清理完杂兵后,就是和BOSS耗了,本战被打死是家常便饭,所以一定要在战前购买足复活药,伊丽娜的救援队一定要保护好不能死。只要她的联队还在,战斗就不会结束,胜利后获得"冰の剑",达比德会让你把这把武器给他,这时玩家要考虑好了,因为之后达比德就会由单手剑换成双手剑。

POINT.26 第六据点

七将军中最强的守护这里,城外战就不简单,敌人增援的次数很多,要有耐心。BOSS战的开局还是要在第一时间使用召唤兽来扛BOSS,召唤兽基本不怕BOSS的道具攻击。还是要先清理杂兵,然后集中火力对付BOSS,当BOSS濒死时,就是本关的最难点之处,他也会使用气合,发动5连击,如果想硬扛下全部伤害是不现实的。这里有几种打法,一是用召唤兽攻击,其他人都待机为召唤兽回复。二是如果运气好,拉修能发动物理攻击无效的防御罩那就直接用拉修队和其硬拼,三是赌一把,笔者打此BOSS时,用艾米队直接躲过他的5连斩,反正他是濒死状态了,顶不过两回合,胜利后获得"ワンダーバングル"。

POINT.27 第一据点

最简单的一个守护者,先清杂兵,最后围攻BOSS,很轻松,胜利后获得"ブリューナク",这是四手将军特鲁卡鲁的终结技,从此他也可以使用终结技了。在6个据点全部拔除后,就会直接进入BOSS连战,敌人是我方的召唤兽,难度一般,但第一回合就会使用地图炮攻击我方全体,伤害大概在2000左右,也是每隔三回合发动一次,也是要算好回合数提前回复。胜利后就能进攻最后的ケーニヒスドルフ。

POINT.28 ケーニヒスドルフ

还是一场大战,这里需要的是耐心,如果过了6个据点的话,这场战斗应该是非常轻松的了。这里的杂兵很多,只要有耐心就行,最后的BOSS是一个召唤兽,他也就是大龙卷厉害一点,基本没有难度。

POINT.29 ダークフォレスト

回到アスラム发生剧情,伊丽娜被抓走,拉修追到ダークフォレスト。进入ダークフォレスト后,雾散了,然后向上走,会来到漂泊の遗迹,最深处BOSS战,这三个BOSS的体力很少,不过要注意,一定要一起将三个BOSS打到濒死后,再一次性干掉,否则他们又会用操纵术玩提线木偶,很难抵御,胜利后伊丽娜归队,游戏也可以说,正式进入终盘。

POINT.30 灵峰ヴァッケル

回アスラム剧情后,向灵峰ヴァッケル出发。灵峰的敌人算比较强了,特别是这里的猿猴会召唤敌人,与它们交手要做和持久战的心理准备。到达大地图会来到帝都ウンデルバルト。

POINT.31 帝都ウンデルバルト

来到神央宫后发生剧情,之后又是前往圣域,这次和原来的走法一样,依然是没有敌人。之后回アスラム城发生剧情,去补充药品,准备大决战。

POINT.32 圣平原

这是游戏中的最后一场大战,敌人特别特别多,会有8次增援,BOSS是一只黄金龙。还要多用召唤兽了多盾牌,然后等全员攻击的强力终结技出现,就可以轻松清屏了。不过只要有救援队在,胜利只是时间问题。黄金龙会对我方联队中的队员进行单体即死攻击,注意及时复活。龙炎攻击全体,不过也就1000左右的伤害,不会有大危险。

POINT.33 ジーベンビュール 第六の道

先到龙城ナーガプール,在酒吧二楼与一位老人对话,大地图上就会开启ジーベンビュール 第六の道,这里的敌人地龙会单体即死魔法要当心。在第六の道的最后会有一只黑龙守护,杀掉后会进入第七の道。第七の道会新增一种会飞的敌人,它们也会即死攻击。在第七の道的尽头,也就是大门处,就会进入BOSS战。它的招式都不怎么厉害,但カーズ比较烦,中了以后会每回合会有队员随机死亡。不过只要及时复活就没问题。

POINT.34 圣域

游戏最后的迷宫,也是最终决战地点,路线和之前的有变化,这次还出现了敌人。不过只要有敌人,有传送点的地方就是前进的路线,一路上的几个巨大敌人都不好对付,完全都可以逃跑过去,如果实在想打,还是先存档再动手。来到最后的大门前就是决战之地。首先是对付霸王的两个手下,一开始就建议分别用锁定将他们俩分开,隔离了以后就分别开始减他们的体力,还是老办法,要先算好血量,他们是不会回复的,先将两人都打到濒死,他们的血不多,最后在一个回合内击破即可。最后是霸王登场,他会用召唤兽,说实在的,集中攻击霸王即可,他的召唤兽对于玩家来说实在算不上什么,笔者在此处,三个联队的体力全部都接近7000,霸王的遗迹攻击也算不上什么了,霸王濒死的时候能力会大幅度提升,全身泛红,不过也是徒劳无益而已,轻松击败后欣赏结局。本作通关后无存档,也没有二周目。





霸王军主要将领介绍

霸王：其本名、身份经历全部不明，他以压倒性的力量震惊世界，所以被称为霸王。极具有野心，身经百战，经常身着鲜红的衣色出场，红色被认为是杀掉对方时被血所染红的。

ロエアス和カスタネア：两人同为霸王的心腹，ロエアス利用其美丽的外表和声音，以宣传霸王军的英勇。其本来的性格是非常好斗、残忍。一上场就会全身心投入战斗中，将敌人切碎。カスタネア与ロエアス同为霸王的亲信，拥有巨大的身躯的铠甲战士。因其沉默寡言在加上无表情，除了ロエアス以外在没有别人了解他，与ロエアス同样好战，两人在战斗中会使用合体攻击。

七人众：听从ロエアス、カスタネア的命令行动的霸王军精锐7战士。全体人员所持各个的レムナント，与アスラム四将军同为4大种族的混成部队 。游戏中守护6据点的就是他们.索夫尼族的スニ╂ヴァン、克西提族的ルド╂プ、雅玛族的ズイドウ，米特拉族两姐妹ひな、はな，冰之刃战士ヤング,还有笔头ミルトン。他们可以说是游戏中最难突破的一道敌防线。

PATAPON 2 DONCHAKA♪

パタポン2 ドンチャカ♪

PS Portable PSP	本刊译名：战鼓啪打碰2 咚恰卡		2008年11月27日	
	节拍动作	SCEJ	价格	日版
	媒体	1-4人	224KB	全年龄

曾经以极简单的操作方式和充满乐趣的游戏内涵吸引无数玩家的音乐动作游戏《战鼓啪打碰》在一年之后推出了第二部，真是众望所归。本作在继承了前作特色的同时，又增加了很多有趣的新要素，对于喜欢“烧饼大战”的Patapon饭们来说，这部游戏可谓是令人望眼欲穿。随着游戏的正式发售，大家的兴致也和这些可爱的小家伙们一起变得FEVER起来。Patapon的世界尽头之旅究竟会如何呢？让我们再一次进入他们的世界看个究竟吧！　□文/猴子

基本操作

这个游戏最简单的部分就是操作的方式。PSP的□○△×分别对应“PATA”、“PON”、“CHAKA”、“DON”四个鼓点，按照四拍子的节拍敲打鼓点，就可以指挥这些“烧饼”们冲锋陷阵，前进并且消灭敌人。“PATA PATA PATA PON”和“PON PON PATA PON”是最基本的节拍，分别是前进和攻击。随着剧情的发展，Patapon们会得到新的节拍，从而能够使用新的技能。在连续输入数次指令成功之后，即可进入FEVER状态，攻击力和防御力都得到提升。如果输入指令的时机十分恰当，在输入之后会听到一声清脆的铜钹声，相当于“会心一击”。在EASY难度下只要出现3次会心即可FEVER，NORMAL难度也只需要5次左右。

啪嗒碰乐谱一览

节拍名	操作方式	功能
PATAPATA之歌	□□□○	指挥全体Patapon前进
PONPON之歌	○○□○	命令旗手以外的角色发动攻击
CHAKACHAKA之歌	△△□○	全体部队防御，除即死以外的攻击全部减轻
PONPATA之歌	○□○□	命令全体Patapon紧急后退，躲避敌人攻击
PONCHAKA之歌	○○△△	命令战士们蓄力，在下一回合攻击的时候攻击力加强
DONDON之歌	××△△	命令Patapon们跳跃躲避敌人下段攻击
DONCHAKA之歌	□○×△	解除部队的骚动和异常状态
奇迹之歌	×××× ×	在FEVER状态下发动奇迹

素材与兵种的制造

本作的造兵系统得到了进化。除了增加了魔法、飞鸟、机器人等兵种之外，每个烧饼的制造都需要在一张表盘中完成。在完成“マテールの芽を守るもの”一关之后，使生命之树复活，就可以造兵了。枪兵、盾兵和弓兵的记忆都是在剧情中得到的，而其他几个兵种的记忆则在升级三大基本兵种填表盘的时候得到。在表盘系统中可以变更烧饼的属性，提升等级（最高10级）。每次升级的时候都需要一定的素材和金钱（响声），这些素材是从各种BOSS身上刷到的，要把表盘填满，造出称心的兵种需要的素材数量极为惊人，因此反复挑战BOSS成了游戏中不可缺少的部分。

基本兵种制造与记忆开启一览



从三大基本兵种的进化示意图可以看出，其他的记忆是从基本兵种解开的时候出现的。因此想造上级的烧饼，就必须先把目前所有的兵种发展起来。建议先打开绿色的树烧饼，对于刷素材有很大帮助。游戏中的素材刷取方法在下面的表格中有详细的介绍。

可刷素材一览

素材	来源
肉	长毛象（マンボス、マンボロス）
皮	肚子变嘴的怪物（ガルル、*ゴルル）
牙	蝎子蜘蛛怪（センチュラ、ダラチュラ）
骨	鸵鸟（モ—チッチチ、フェニッチ）
矿石	龙（ドドンガ、マジドンガ、カッチンドンガ）
木	巨人（*ガイン、ドガイン）
野菜	砂虫（ザックネル、ドカクネル）
种子	食人花（シュクル、*シュシュクル）
合金	机器人（キャノギアス、ギャノディアス）
液体	螃蟹（チョッキング *チョッキンナ）

※注：带*号的怪物仅在联机砸彩蛋模式中出现。

兵种的特性与使用策略



↑枪兵、盾兵是游戏中最基本的兵种。

在各兵种之中，最核心的仍然是枪兵、盾兵和弓兵。枪兵和弓兵擅长远距离攻击，用来打猎很合适。盾兵、骑兵、巨兵适合近战，攻城掠地必不可少，但是因为动静太大，不适合打猎（会把猎物吓跑）。喇叭兵和上一代相比有所减弱（其实是因为上一代的喇叭太厉害了，为了平衡性考虑进行了调整），新增的魔法兵和飞鸟兵一个是远程攻击，一个是空中支援。机器人兵的拆墙速度一流，配上好装备之后可以代替巨兵。每次作战的时候，只能从以上部队中选出3支，其中枪、弓、盾每队6人，其他兵种最多只有3人。

英雄角色的导入



本作和前作最大的不同，在战斗方面表现在英雄角色的出现。在“运命ナンジャロ丘の出会い”一关救出英雄之后即可使用。英雄烧饼的攻击与防御能力比普通的烧饼厉害很多，在取得新的职业之后，还可以给英雄转职（在装备画面下按□键）。英雄的盾兵形态几乎可以说是强到逆天，在FEVER状态下发动英雄技能，可以使部队暂时无敌，甚至BOSS的攻击也会无效化。在攻打强力敌人的时候，可以保证部队的生存。如果玩家们觉得敌人太过强大，可以用英雄盾兵带领其他烧饼一直打下去。

迷你游戏彩蛋入手方法一览

彩蛋关卡名	关卡
ドドンガ战への卵	ドンガラ遗迹の巨龙ドドンガ Lv.2
マジドンガ战への卵	浓雾发生!!不屈の巨龙现る
ザックネル战への卵	コラアカン热砂の巨大生物
ドカクネル战への卵	クネクネ—ルを守る者
ガイン战への卵	ネオガイン遗迹の觉醒
ドガイン战への卵	自然力の巨神ドガインLv.5
チョッキング战への卵	灼热の爪チョッキングLv.5
チョッキンナ战への卵	ググチョッパ遗迹の怒れる爪
シュクル战への卵	めっちゃくジャングルの守护者
シュシュクル战への卵	パタポン食い植物シュクルLv.5
ゴルル战への卵	セカイのヘソに立つ邪心
ガルル战への卵	冥界の从者ガルルLv.5
モ—チッチ战への卵	モッチチの逆袭
フェニッチ战への卵	火吹き山メララの不死鸟
マンボス战への卵	冻りついた古代生物マンボスを倒せ
マンボロス战への卵	マンボ—遗迹に尖る原始の牙
センチュラ战への卵	よこしまな见えざる手
ダラチュラ战への卵	原野の秘境ダチュラ遗迹の守护者
キャノギアス战への卵	冥界の新兵器ここに现る
ギャノディアス战への卵	真・超兵器生ける要塞との战い
デッタンカ—メンへの卵	パタポンを灭亡させた大恶魔
ズッタンカ—メンへの卵	灰色の虹と里の颜
カッチンドンガ战への卵	究极の巨龙 あらわるッ!!
カ—メン砦攻略战への卵	ウッソ—森のカ—メン砦Lv.2

彩蛋关卡名	彩蛋入手方法
剑が峰断崖战への卵	剑が峰エッジッジ断崖の要塞Lv.2
フアラマタラ战への卵	フアラマタラの护る空
大冰壁の砦战への卵	大冰壁の突贯大作战Lv.2
オアシス大争夺战への卵	えっこらオアシス大争夺战Lv.2
カ—メン城门战への卵	真・超希望への放物线Lv.2（or超绝望）
冥界战车战への卵	冥界战车ズガガング改Lv.2

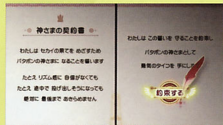
关于迷你游戏



除了上一作中刷素材和金钱的迷你游戏之外，本作还新增了砸彩蛋的游戏。每当打完一个BOSS之后，都会得到一个彩蛋。在营地里选择最右边的山洞一样的设施，即可进入迷你游戏。这个游戏只能用英雄烧饼进行，选择“ひとりであそぶ”是单人游戏，这时候电脑会自动为玩家选配3个NPC的英雄搭档。选择“不思议な卵をもっていく”可以开始多人联机（创建游戏），选择“ぼうけんをさんがする”是加入他人的游戏。“ゲ—ムシェアリング”则是一拖三的游戏分享模式。进入模拟游戏之后，系统会做出“1、2、3、4”的提示，这时输入指令才能前进。参加游戏的人要保持步调一致，到敌人跟前之后一起发动攻击，在时限之内干掉敌人，带着彩蛋到终点之后按照提示输入指令（相当于一个简单的音乐游戏，类似太鼓达人），完成之后打破彩蛋，可以得到新的NPC英雄烧饼或者装备。在砸完彩蛋之后，可以用得到的点数开启宝箱，得到一些强力的装备。

向世界尽头进军的啪打碰又来啦!

在上一代的故事结束之后，啪打碰族的烧饼勇士们与基哥咚族达成了和解，共同建造了一艘大船继续向“世界的尽头”进军。为了看到“那个东西”而得到永远的幸福，烧饼们乘风破浪，漂洋过海，不料在海中遇到了恐怖的巨大生物（章鱼）。遇难的啪打碰们漂流到一片海滩上，我们的故事就从这里开始。



玩家作为啪打碰族的神灵，签订了契约书，此时可以直接为神命名（默认名为かみポン），也可以从前作的存档中提取记录。选择前作记录的话可以继承前作留下的全部金钱和素材，但是装备不能直接继承。

かみポンの归还

海难之后，幸存的旗手烧饼抱着太鼓飘到了岸上。此时玩家手里只有DON的太鼓，连续打出○○○○的节奏之后旗手将PATA太鼓交给玩家，之后就可以打出□□□○的前进鼓点了。旗手在玩家的指引下继续往前走，一路上收集了3个枪兵，还救出了被一群戴着面具的怪人挟持的女祭司美典（メデン），接着一直往前走，到达终点之后过关。



トッチラ海岸で狩りをしよう

烧饼们来到了一片荒废的啪打碰族营地。这里什么都没有，为了活命必须寻找食物，像上一代一样，狩猎关出现了。虽然枪兵们能力有限，但是打几头野猪还是没问题的。另外在海岸出现暴风雨天气的时候，还可以发现一些被冲到海滩上的箱子。把它们打破之后可以得到前一代记录中留下的部分装备，基本上以中上级装备为主，超强的装备是不能继承的。

じゃじゃジャングルを探索せよ

这一关其实就是突破障碍物的训练关。在打破两道石墙之后，古代的英雄盾兵会出现，有他的帮助接下来的障碍物和敌人就如同小菜一碟了。在本关有一个石碑，打碎之后可以得到防御的CHAKACHAKA之歌。在接近关尾的时候古代英雄升天而去，留下了盾兵的记忆和几件装备与素材。打破最后的障碍，拿到一支铁枪之后过关。理论上来讲现在已经可以造盾兵了，但是生命之树还处于枯死状态，必须找到它的树芽才能制造烧饼。



运命ナンジャロ丘の出会い

这一关开始就有个石碑，打碎之后得到了CHAKA的太鼓。此时可以用△△□○打出防御的节奏。大家来到前面一座巨石处，发现一个英雄烧饼被压在那里。但是现在枪兵的力量太弱了，无法救他出来。此时一只蓝龙突然出现，枪兵们不是它的对手，只能攻两下守一下。谁知蓝龙居然三下两下把巨石撞倒了，英雄抄起石块砸跑了龙，得到了蓝龙战的彩蛋，之后一行人凯旋而归。回到营地之后给英雄起个名字（默认名为ヒ—ロ—），之后就可以到蓝龙那里夺取树芽了。



トレ—ニング：障害物を坏しゴ—ルを目指せ

在挑战蓝龙之前，有两个训练关出现。第一个是突破障碍前进的训练。这一关只要不停地打碎障碍物前进即可。如果在规定时间（120秒）之内到达终点打碎石碑，就可以获得大树的迷你游戏。因此必须在前进的时候看准烧饼们的眼神，一旦变化就立即攻击，只要进入FEVER并且连续打出会心，英雄烧饼就能使出神技迅速突破障碍。



トレーニング:攻击と防御の练习

这一关的目标是突破敌人炮台的防御。在敌人开炮的时候使用防御之歌，然后进攻，把握好节奏就可以打败炮台。过关之后可以得到敲巨人脚趾头的迷你游戏，如果我方进攻部队全部阵亡的话则不能得到。

マテールの芽を守るもの



终于要挑战蓝龙了。因为BOSS在之前被石头砸伤，所以并不是很厉害。在靠近蓝龙，烧饼的眼神变化之后，立即发动攻击。同时多用防御，即可打败蓝龙。得到生命树之芽后过关。此后可以在这里继续挑战蓝龙，当这里下雾或下雪的时候，实力比蓝龙更强大的红龙（浓雾发生!!不屈の巨龙现る）和雪龙（究极の巨龙 あらわるッ!!）就会出现。以现在的实力去挑战它们的话几乎等同于找死，还是等以后扩充兵力了再来挑战，不过要等到天气变化的时候才行。

ウッソー森のカーメン砦攻略战

补充了足够的枪兵和盾兵之后就可以打这一关了。在关卡的一半可以遇到古代的英雄弓兵。过关之后得到弓兵的记忆，可以制造弓兵了。缺乏素材的话就去打猎吧。

その汉二度死す

这一关是敌人的城寨攻防战。在进攻的时候，啪打碰们意外地发现了基哥咚族的勇士古恩（ゴーン）。他在上一代的战斗中阵亡，这次又复活了。不过这家伙只是扛了几下就撤了，剩下的假面族城寨不难攻下，要小心敌人的弓箭手和炮台。

キノコによきによきニョキリ沼



这里下雨的时候有恐怖的鲨鱼出现，一口就可以将英雄烧饼吃掉，碰上鲨鱼的话一上来就让英雄领便当几乎是不可避免的事情。到了本关的中部（出螃蟹的地方），可以见到一代里出现的由□和△组成的图腾，按照提示按□△□△就可以得到下雨的奇迹。拿到奇迹之后继续往前走即可过关。

モッチチの逆袭

本关非捕猎关，最好戴上盾兵。一开始的时候出现的只是普通的鸟，谁知它们的头目——巨型鸵鸟出现了。这家伙的攻击方式主要有三种：其一是用嘴啄好在伤害不大；第二招是用肚子往下压，注意防御；最可恨的一招就是转身放屁，可以导致中



招的烧饼全体睡眠。在它后退的时候要做好防御工作，之后集中力量猛攻，坚持作战就可以把它打倒。

ゴーンの试练

在拿到雨的奇迹之后就可以去找古恩了（如果没带奇迹会被他赶回来）。打破一开始的石碑得到最后一个太鼓——DON，之后先让部队进入FEVER状态，然后奏响奇迹之歌（× ×× ××），按照屏幕上出现的提示，按○和□键就能求雨成功。之后古恩会撤退，拿完战利品品之后过关。

よこしまな见えざる手

首先在雾中前进，可以看到有个影子隐约出现。这时需要求雨，浓雾散尽之后怪物的正体出现了。这是一个既像蜘蛛又像蝎子的家伙，基本上的攻击方



式是拿尾巴抽人，还有一招狠的，就是用蝎尾将一个烧饼挑起来，如果不能阻止它的进攻，那个倒霉的烧饼就死定了。这时候应该拍一些阻止能力强的烧饼到近前打它。打倒怪物之后拿彩蛋过关。

岩山をおおう魔性の雾

这个狩猎关出现的猎物中有一种蝙蝠，打它们可以得到液体。另外这里有一种红色的野猪，挨打之后现出原形，原来是独角甲虫。打死空中颜色与众不同的蝙蝠可以得到开启隐藏遗迹的地图。

原野の秘境 ダチュラ遗迹の守护者

拿到秘密地图之后可以来到这里。怪物是前面那个蝎子蜘蛛的加强版。除了以前的特技之外，它还会一招恐怖的必杀技——串刺，一次可以秒掉许多部队。如果用英雄盾兵，在FEVER状态下连续打出会心的话可以确保部队的生存，之后就看枪兵和弓兵的威力了。之后还可以再挑战，在它身上刷到守护的奇迹。

决战!ゴンロック山



首先在要塞前面与古恩的基哥咚部队交战。经过一段时间的战斗之后，古恩突然受到了假面族的偷袭，全军覆没。他给啪打碰们留下一个加血之后就撤退了，之后就是扫平假面族的战斗，一直扛下来就完成了。

剑が峰エッジッジ断崖の要塞



这是一场攻城战。假面族的弓兵和炮台对于烧饼们的伤害不可小视。如果觉得难应付的话，那么使用英雄盾兵扛一下也是有必要的。之后可以反复挑战刷装备。

云魔人フアラマタラの护る空

这一关勉强可以被称为BOSS战。云中魔人的攻击并不厉害，只是它吐出的冷气会阻止部队的行动。这时需要英雄盾兵的防御。打败魔人之后再摧毁假面族的防御据点就过关了。

神の住まう空の城

天空之城里有许多假面族的士兵放手，其中紫黑色的喇叭兵十分强大。打到城中的时候可以发现被束缚的神仙，这时基哥咚的古恩又出现了，而且是作为援军登场的。啪嗒碰们与古恩联手打败了假面族，解救了神仙。在这关可以得到音乐家烧饼，追加一个敲钟的小游戏。

监视塔とふたりのカーメン

这一关的风雪很大，弓兵不适合使用，可以换成盾兵+骑兵+巨兵（或喇叭兵）的组合。一路上有很多障碍要突破，最后出现的假面飞兵和黑星都不能打死，只管消灭那些杂鱼就可以了。过关之后得到吹雪的奇迹。



ブリュン雪原 に泣く子羊と母の怒り

打完监视塔之后这关变成了狩猎关。雪地里有一直绵羊，如果攻击它的小羊的话它就会变得极为愤怒，变成恐怖的怪物。打倒这只绵羊可以得到**あかない箱**，打开通往**ネオガイン**遗迹的道路。以后再来狩猎的时候，不伤害小羊直接把母羊打死可以得到珍贵的毛皮素材。

ネオガイン遗迹の觉醒

打碎一开始的石碑，可以拿到撤退之歌。按○□○□可以紧急往回后退，躲避敌人的攻击。这里的BOSS是巨人**ネオガイン**（一代那个巨人的马甲），这家伙主要有4招：激光扫射，需要英雄盾兵防御；捶地，如果站在它的正下方又没防御的话会损很多血；前扑压杀，可以瞬间秒杀一半的部队；尤其是旗手，一下就挂了，所以必须使用后撤

回避的技能。还有一招是拿手往天上推，这个只要用英雄盾兵扛下就没问题。



大冰壁の突贯大作战

这一关顶风+暴雪，所以不能用弓兵和枪兵。所有部队都换成地面战的，除了一开始的英雄假面之外，中盘之后还有一个巨人假面，他们两个都是打不死的，只能一边消灭他们身后涌上来的杂兵一边前进。

冻りついに古代生物マンボスを倒せ

这一关的怪物是巨大的长毛象。它有3种特技：第一是用脚踩，一旦被踩中的话后果不堪设想，应及时用撤退之歌回避；躲不及就用防御（英雄盾兵最好保持FEVER+会心）。第二是吹飞，使后排的弓兵等烧饼暂时不能攻击。还有一招就是低头回复体力。这招很容易被打断（此时是刷肉的好时候），之后它的本体会被冻住。

キラリ星と黑い星

这关基本上不用战斗。来到一个挂蜂窝的台子那里，在原地把蜂窝打下来之后，金星出现。这时不要往前走，金星和烧饼们说话的时候停下等一会儿（如果不听它的话继续往前走，那么任务就会失败），作为感谢，它会扔一个道具黑星下来。这时真正的黑星赶来，看到自己的宝贝被金星送了人，气得说不出话。之后再往前走即可过关。



マンボー递盆に尖る原始の牙

拿到黑星之后即可开启此关。这一关的BOSS是加强版的长毛象，比它的兄弟多了一招冲撞技，攻击力也高了不少，如果没防好的话，旗手会被它一脚踩死。本关也是刷上等肉的好地方。

冥界の门びらく记忆

本关一直往前走，遇到在冰原地带交过手的魔族英雄兵。来到冥界之门前面。BOSS就是那扇蝙蝠一样的门。它的攻击分为2个阶段：最初是用眼睛扫射，范围很大，但是伤害不是很高。打掉一定的HP之后门变成紫黑色，下面一堆眼睛一样的东西里有暗箭射出，带睡眠属性，需要小心防御。打烂冥界之门后，干掉魔族的英雄过关。

始まりの爆心地

巨人假面要为他的战友报仇。这个胖子血极厚，这一关必须准备好厉害的骑兵，配合枪兵弓兵。巨人有一招是捶地，可以使我方全体震趴下。打一会之后会出现一个往外吐兵的机器，如果想刷道具，可以在这里多打一会，带上盾兵（本关过去之后自动消灭，想刷东西的自己备份存档）。干掉巨人之后就自动过关。



セカイのヘンに立つ邪心

在这关打碎石碑，可以拿到跳跃之歌，按××△△输入之后可以跳起来，躲避敌人的下段攻击。BOSS是1代那个肚子会变嘴的两面怪物，在变脸之后会使用激光，这时候新学到的跳跃之歌正好派上用场。其他的攻击还好对付，只要有英雄盾兵就能扛住。尽量离它远点，不然很容易被它抓起来秒杀。以后可以在这个怪这里刷高等级的皮质素材。



火吹き山メララの不死鸟

所谓的“不死鸟”其实只是前面那个鸵鸟的进化品种而已。它的攻击力比前面那只提高不少，但是攻击方式基本上没有变化。按照打那只鸵鸟的方式对付它吧，在它放屁的时候赶紧后撤就行了。以后在它身上可以刷到高等级的骨头素材。

コラアカン热砂を越えて

这一关和上代一样，需要在沙漠中行军的时候求雨。在天变红之后就可以输入× ×× ××求雨了。沙漠中有一个蜗牛出现，干掉它之后继续前进，突破敌人的防御，一直到结束。注意看左边的时间显示，在差不多快结束的时候赶紧继续求雨。走到终点之后过关。



コラアカン热砂の巨大生物

这一关的BOSS是砂虫。虽然是在热砂中作战，其实是不用求雨的。它的攻击方式主要分三种：蓄力喷火，预备动作是抬头时头往下弯，这时候必须防御。第二招是用身体砸，当它直着抬起头的时候马上后撤。还有一招是震地，身体弯成弓形。这时候必须用英雄盾兵死扛。打完砂虫以后可以回来在它身上刷野菜的素材。

えつこらオアツス大争夺战



啪打碰族要和假面族争夺沙漠中的绿洲。这一关敌人配备了风车，弓兵就不用上了，几乎没用。配备骑兵、盾兵和枪兵。到风车那里之后用FEVER冲锋，注意敌人机器人兵的投石攻击。

假面の国と三神将

这关建议的配置是骑兵+枪兵+弓兵。一开始的时候不要打出FEVER，一步一步慢慢挪到敌人营寨的前面。假面族的三神将亲自在这里督战。如果这



时候闹出太大动静，那么他们三个就会率领部队发起猛攻。在这关他们仨都是无敌的，所以惊动了他们等于找死。过关方法很简单，先低调地在草丛里听他们说话。果然三神将看到啪打碰们如此“弱小”，便轻蔑地离开了。之后再发动猛攻，从头拆到尾即可。路上有加血，不必担心部队损耗。没了三神将的敌军很好对付的。

めっちゃくジャングルの守护者

这次要挑战的是上一代出现的专吃烧饼的食人花。它的催眠气体和压杀用英雄盾兵的FEVER技就可以防御住，但是吃烧饼这招就比较麻烦了，如果没有英雄盾兵使用神技的话很容易就会死掉。必须在FEVER状态下连续发动攻击，使之抵消才能防止出现伤亡。打倒它之后，再回到这里可以刷各种等级的种子素材。



超绝望

这一关怎么打完全取决于玩家的爱好。假面族的防守机关十分凶狠，即使在全军FEVER状态下也



无法攻破。不管烧饼们在前面多么英勇地奋战，到了关尾杀人机关那里基本上都是死路一条。死掉之后就可以打开后面的情节。这关结束之后出现“超绝望への挑战”。如果用金手指或者其他方法把这关过了（不是不可能），那么后面一部分相关情节的关卡就不会出现，不过也可以打到最后。

ジゴトン投石机を夺还せよ!

为了攻破假面族的城防，啪打碰们必须找回基哥咚族留下的投石车。但是现在投石车已经被拆了，先要夺回一部分零件。现在投石车的零件被保存在“剑が峰エッジッジ断崖の要塞”那关，只要一直往前猛攻，抢到投石车之后再一直进攻前进到关底即可。

盾の神将ノーメン



拿到投石车之后还不能立即攻城。因为要塞距离目标地点还有一段距离。这一关的任务是突破冰原将投石车送到“超绝望”的那关（只是一部分路程）。在路上会遇到三神将之一的盾之神将。因为路上冰壁阻拦，因此在出发之前要换下弓兵和枪兵，使用冰壁突破那关的配置。就像当初那关一样，一直走到头，打败神将之后得到ハテンの剑（破天之剑）。

枪の神将キーメン



这关是护送投石车路过滚烫的沙漠地带，出发之前必须带好求雨的奇迹。在路上会遇到三神将之一的枪之神将。在进入红色画面之后立刻求雨，求两次就可以通过。路上杂兵不少，加上枪之神将的远程攻击，要小心投石车别给打坏了。这一关需要配置弓兵以对付敌人的飞兵，打败神将之后得到ハテンの枪（破天之枪）。

仗の神将フックメン



这关还是护送投石车的战斗。对手是三神将之一的魔法神将，他会全体属性的雷攻击，需要英雄盾兵的防御。打败神将之后可以得到ハテンの仗（破天之杖）和しかくい车轮。这时已经来到敌人城下，可以向“超绝望”的关卡发起挑战了。

クネクネールを守る者

在挑战“超绝望”之前，拿到的しかくい车轮可以开启这个关卡。这里的怪物是砂虫ザックネル的表兄弟——ドカクネル。和表弟相比，这个虫子还多了一招钻地攻击，当它的身体闪光的时候就是要发动的信号了。必须让英雄盾兵防御，否则会损失惨重。打败砂虫之后还可以重复挑战，在挑战完Lv3的时候，成功打断它的攻击，就可以拿到暴风雨的奇迹。

超希望への放物线



有了投石机之后，终于可以对曾经是“超绝望”的敌人阵地发起挑战。投石机是自己发动攻击的，威力巨大，一下可以敲掉敌人建筑近1000的HP。在路上尽量注意保护投石车，护送它来到城下之后，基哥咚族也会派来援军（一门大炮），不过火力远不及投石车大。注意自己的部队不要接近电锯和铡刀那里，尽量用远程攻击，磨一段时间就可以打坏防御机器，之后发动猛攻，破城之后过关，得到ほどけない卷物，开启隐藏的怪物关。

お约束かつ! メデン诱拐

大家好不容易打破假面族的防线



回到营地，却发现美典又失踪了。这个不让人省心的MM这么总是被绑架……这关和上一代的救人质一样，带上求雨奇迹，在沙漠中追赶囚禁美典的马车。兵种配置最好是骑兵+枪兵+飞兵，千万不要带火属性或者雷属性的武器，不然美典和囚车一起被干掉了。基本上走一回打两回，尽量保持FEVER状态，持续不停地对囚车攻击。进入红色地带之后立即求雨，之后马上前进，多走两次进入FEVER，再次发动攻击。反复如此，就可以在囚车走到终点之前救出美典，否则只能重来了。

ググチョッパ渓谷の怒れる爪

打破超绝望之后，得到ほどけない卷物可以开启这一关卡。在这里可以得到解除异常状态的歌曲，输入方法是按□○×△（画十字）。本关的怪物是一只螃蟹，攻击方式主要三种：第一是举起钳子晃一晃之后砍下来，如果断掉FEVER没有防御的话，一次会死掉很多人。第二招是催眠气泡，发动之前身体会压低。一旦中了的话再挨一钳子必死无疑。第三招还是吐泡，将烧饼们包起来，一般中招之后是必死的，必须躲避。

冥界の新兵器ここに现る

本关的怪物是巨大的机器人。它的攻击方式有两种：第一是吐炸弹，在它嘴巴颤抖的时候就要发动了，必须防御或者后撤。另外一个比较厉害，使用大炮连射。在炮管快速摆动几下瞄准的时候就要注意防御了，没防的话连英雄都可以一炮打死的。只要经常打断它的攻击，就离胜利不远了。在这一关可以刷出很多上等的合金素材。



ブラックほしポンよ永远に

这关的敌人是黑星召唤出来的冥界战车。打破几个障碍之后车就出现了，上面还有假面族的弓兵射箭。这时候最好配备英雄盾兵确保在FEVER的时候使出无敌技。（没有无敌的时候别往车轮子底下钻，伤害很大的。）之后用骑兵+枪兵+弓兵猛攻即可。注意敌人杂兵的干扰，这一关像救人质一样慢慢推进边走边打。坚持下去就可以打碎战车。本关



可以再挑战，Lv3之后可以得到打开隐藏怪物所在地的地图。



真·超兵器生ける要塞との战い

冥界战车Lv3之后，就可以挑战这个关卡了。BOSS是机器人怪物的翻版，攻击力加强了，其他方面没有太大变化，耐心挑战即可。

Once UPON a Time in PATA-Pole

啪嗒碰们终于来到了传说中自己王国的宫殿中。眼前出现的种种景象，使它们回忆起过去王国陷落的一幕：假面族勾结冥界势力入侵，美典等人遇害，英雄眼巴巴地看着公主被抓走……这是发生在过去的事情，还是仅仅是幻觉而已？已经没有时间去考虑这些事情了。假面族的恶魔召唤者在空中出现，要将啪嗒碰们全部清除。它的攻击方式有4种：环绕一圈的火球攻击力不大，催眠气体很厉害，在出招之前它会戴上防毒面具，这时如果没有英雄使用无敌技的话，就得全体后撤。冰冻攻击比较罕见，它用触手串出一片冰，可以将烧饼们全部冻上。最厉害的一招是大锤子，当它举起锤子的时候，要么用无敌技扛住，要么后撤。本关推荐全部远程，地



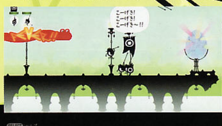
面攻击基本上没用。用枪兵、弓兵、飞兵或者魔法、喇叭对空中的恶魔发动攻击效果比较好。

パタポンを灭亡させた大恶魔

最终BOSS终于登场了。啪打碰族就是被它灭亡的吗？这个家伙有两张脸，变身之后会召唤陨石。它会吐出催眠气体，在它向后撤的时候赶紧准备无敌技防御或者后撤，不然一旦被它冲过来，伤害就很大。当它抬起手的时候，必须让英雄盾兵防御好，没有无敌技的话赶紧后撤，否则它会一下把旗手的血打空，两次的话直接Mission Failed。这一战凶险异常，只有使用最好的装备，灵活运用战术才能将其打败。

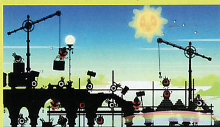
结局

当啪打碰们来到传说中的"世界尽头"的时





候，神灵再一次指引着他们前进。他们终于找到了世界尽头的"那个东西"——一个硕大的彩蛋。当他们打碎蛋壳的时候，炫目的光芒射了出来，一道彩虹出现在天际。从彩蛋中诞生的，是啪嗒碰族的公主。被冥界恶魔诅咒，长期在彩蛋中长眠的她，终于被自己的族人唤醒了。她等待的英雄终于出现在自己面前，可是当公主向他表白的时候，我们的英雄却在……



和上一代一样，Ending之后我们又看到了和谐的一幕——啪打碰、基哥咚和假面三个种族的战士们一起在美典的指挥下修理王宫的断桥。这又预示着什么呢？

最后的隐藏关卡

通关之后保存记录，以前的各挑战关，包括最终BOSS都可以继续挑战。打败Lv3的最终BOSS，可以得到灰色的虹。这时候最后一个隐藏关卡出现了。



灰色の虹と里の颜



这关的BOSS算是最终BOSS的加强版。与デッタンカーメン相比，本关的ズッタンカーメン的攻击方式又不相同：第一形态追加了一招：吃烧饼，在它低下头张开嘴的时候就是要发动了，没得防，只能后撤。在第二形态的时候会召唤更多的陨石打击，打上的话伤害也很大。掌握了这两点之后基本上就没有其他的大问题了。和最终BOSS一样，隐藏BOSS也需要集中最优势的兵力，灵活运用战术去应对。另外在最终BOSS两兄弟身上可以刷到大量金钱。不过靠打他们俩刷钱，效率似乎不太高。



跨越时空的大冒险从现在开始

操作说明

START……显示暂停菜单
A……谈话、调查、确认
B……奔跑（和方向键配合）、取消
X……打开菜单
Y……变更信息框位置
L……切换菜单、从战斗中逃跑（L+R）
R……切换菜单、从战斗中逃跑（L+R）
触摸屏……移动人物、选择事项
方向键……移动人物、光标

Part.1旅立ち!梦见る千年祭

公元一千年XX月XX日我们的主角克罗诺所在的国家将进行建国一千周年的纪念活动，这天早上一阵钟声响起，克罗诺正在床上赖床，被上楼的母亲叫醒之后下楼，母亲会给了他两百大洋叫他去建国纪念活动的现场，同时告之好友露卡将会在活动现场公布一项新的发明。

离开家，往上走会在上屏幕的地图上看见一个五颜六色的房子，进去就来到活动的现场，继续向上面走会看见一个金发女孩在这里转悠，克罗诺从这里走过去没想到这个女子竟然把克罗诺给撞倒在地，这名女子显然对刚才的事表示了歉意，不过就在这时，女孩发现自己的项链不见了并四处寻找，项链就在上方不远处。找到项链后并交还给这个女孩，女孩会感谢克罗诺并要求和他一起玩，这时终于知道这个女孩的名字叫玛尔。现在向上面走发现有两个人拦住了去路，没有办法，往回走来到水池边与旁边的那个小女孩对话，知道好友露卡就在刚才有两人拦住去路的上面进行新发明“超次元空间转换器1号”的展示会，现在 就去吧！来到“超次元空间转换器1号”的展示会的现场后上前与露卡对话得知原来是没有人相信她的发明，不过我们的主角相信露卡，与玛尔对话问她参加露卡的“超次元空间转换器1号”的实验吗？玛尔高兴的答应了。就这样“超次元空间转换器1号”开始了它那神奇般的作用，不过让人最不愿意看见的事情终究开始发生了。“超次元空间转换器1号”出现了故障，玛尔也不知被传送到那里去了，心急如焚的克罗诺毅然决定去寻找，时间从公元一千年回到了公元六百年……

Part.2归ってきた王妃

公元六百年中世纪，在一片布满红色枫叶的地方，从左边出去，会有一群怪物妨碍主角，干掉他们后，就往左边走，会看见一个宝箱，然后再向下走就可以离开这里。在地图上会看见城堡，现在就去吧！来到城堡的宫殿后往右边直走就会来到城堡的顶层，进入左边的房间会看见一个和玛尔长的一模一样的女子，原来她是这个国家的王妃。可是就在对话的时候，这个女子被怪物抓走了，王妃拼命的呼叫：“救命！救命！……”

Part.3消えた王女

离开城堡，往左边走会来到一个修道院，在这里与最上面的那个修女对话，不知为何这些修女一个个都变成的妖怪，没有办法！开始战斗吧！这场战斗不难！多多使用技能就能够解决掉！消灭这些怪物后，露卡在和主角说着什么！刚才被消灭的一只妖怪突然做出了一个反常的举动，居然过来攻击我们的可爱的露卡，说时迟，那时快，天上突然掉下一只大青蛙，一刀就干掉了这个怪物。我们的主角非常感谢这只青蛙的援助，通过对话中得知这只青蛙名叫卡尔鲁，是一名战士，因为中了魔法所以就变成了现在的这幅模样，和我们一样要去寻找之前被怪物绑走的王妃。之后青蛙战士加入队伍，青蛙的攻击力和体力都比我们主角的能力高，最重要的是他有恢复HP值的魔法，在战斗中的时候多多运用。

现在去调查旁边的那部钢琴，一道暗门就会打开，进入暗门后会发现这里的怪物比想象中的还要多，先从哪边下手呢？不急，不急，先从左边的楼梯上去，直走会看见一个门外布满钉子，从旁边绕过去打开一个骷髅样的机关，这时门外的钉子也就会收下去，进入门里，这时会有两个怪物进入，先干掉它们！

现在下楼往右边走，上楼就会看见有两个门，进入第二个门里面就会看见王妃在这里，然而正当我们以为找到了王妃的时候，发现这一切都是妖怪变幻出来，战斗结束后在这个房间往右边走就会发现



CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー

NINTENDO DS NDS	本刊译名：超时空之钥		2008.11.20	
	RPG	SQUAREENIX	4800日元	日版
	卡带	1人	512Mb	全年龄

一个密室。

进去以后，发现王妃原来是被大臣绑架了，一段废话后大臣也变回他原来的样子，BOSS战斗正式开始，BOSS的攻击主要分为三种：1.一般攻击，损HP值20左右，2.全体攻击损HP值15左右，3.单体强力攻击，这个损HP相对来讲比较高，为HP值50左右。

在战斗中多多使用主角和青蛙战士的合体技能，每次能够损害BOSS 170的HP值，难度不大。

战斗结束后，会看见两个宝箱其中的一个居然里面是大臣……

现在直接回城堡，到之前王妃消失的那个房间里面去，我们另外一名主角玛儿被传送回来了，

现在就去之前主角从现代传送到中世纪的那个小山处，回到现代。

当然到了这个时候，我想大家都知道了玛儿的真实身份了吧！没错！她就是刚才被救王妃恶的后代，现代的公主陛下。

Part.4ただいま!

回到公元一千年后，去城堡处会出现强制剧情，不知道什么原因，主角被一群卫兵抓住送去审判了。 之后就被带入牢房，在牢房里会有存档点、补充MP值和HP值，到牢门处按A键连续敲打牢门，大概是讨厌主角，比较烦人吧!在外面的卫兵就会进来一位，正当卫兵转身之际，主角以迅雷不及掩耳之势拿出一把匕首将这个卫兵直接干掉了。在干掉外面的卫兵后就逃出牢房，一路向右到监狱长那里去，在这里玩家要注意一点，在去监狱长的途中会看见有拿着盾牌在那里蹲守的敌人，一定要在他将盾牌拿起半遮面的时候我们的攻击才能造成最大值的伤害。

Part.5王国裁判

主角从牢房逃出来是监狱长没有想到的，来到这里的时候还是将他吓了一大跳，正当他要逃跑时，被赶来的露卡所灭掉。在监狱长的身上会有道具可以拿，现在就出去准备BOSS战。大臣为了阻止主角逃出去，居然派了一架外形像龙的一架坦克。

BOSS战是龙形坦克，龙形坦克分三部分，车轮、车身、和头部组成，先从BOSS的车轮下手，再从坦克的身子进攻，最后干掉头部。这里比较最要玩家注意以下几点：

1. 注意恢复HP值和MP值。
2. 要注意BOSS有恢复技能。
3. 多多使用组合技能。

终于费了二牛九虎之力干掉了BOSS，这是大臣万万没有想到的，从大臣的身上踏过去下楼到大厅处（和之前在中世纪的城堡一样）去见王妃和国王，一番对话后王妃脱掉了她那华丽的外套跟主角一起逃出宫了。现在去城堡外森林处传送装置那里，时间飞速的流逝着，转眼间就来到了公元两千三百年年，一眼望去，尽是废墟……



Part.6 废墟を越えて

进入十六号废墟里面，在这里路只有一条可走，在途中不要与老鼠的头相撞，不然我们包包里面的物品就要减少了，在途中会有几场战斗没有难度可言，但是有一种怪一般攻击无效，必须使用一些技能才能够消灭。

终于通过了十六号废墟，来到一个名叫阿利斯的地方，进去和一个老头对话，得知他们需要的食物在地下室，但是因为地下室有电子保卫系统，他们不敢下去。眼看着这些人就要活活的饿死了，怎么办呢？好了！现在就从旁边的梯子下去就会遇见BOSS，没有话说，挡玩家者去死！在战斗中注意它旁边有两个小机体（跟高达里面的小飞机差不多），建议先将其中的一个小机体消灭掉（暂时不要将两个小机体消灭，因为消灭它会再生）再对中间的正体进行攻击。 在战斗中当BOSS进行自我恢复的时候集中攻击它很快就会搞定。

终于干掉了这个巨大的机器人，来到地下的深处得知要想进入主控制室必须要密码才可以，这下该怎么办呢？进入旁边的小门在里面全是钢架的路，看见一只老鼠没？没错就是它，按A键将它抓住（老鼠一见人就跑）。



将老鼠抓住后得知了如何打开控制台的方法，返回刚才的控制台那里调查后按住L键和R键再按A键，这时往控制室的路就会开通，之后一直向最里面前进就来到控制台的地方，知道现在这个世界变成这样一切都是因为在1999年的X月XX日从地底下冒出来的地底生物的错，它的现世令曾经美好的家园变成了现在的这个样子……

现在又回到之前老头处，会得到一把去32号废墟开启汽车的钥匙。现在就去32号废墟，来到这里时，被一个名叫乔尼的机器人挡住了去路，他会问玩家是否跟他赛车，胜利的话就可以直接通过32号废墟，如果玩家没有选择赛车的就只有走过32号废墟了（笔者选择的赛车，操作为十字键控制方向，B键加速，但是只能使用三次）。

Part.7 不思议の国の工厂迹

顺利通过32号废墟后，来到控制电力的地方——工场迹，这里才是这些机器人的老窝，在工场迹需要通过电脑解开各种谜题，在一开始的时候，干掉初期的两批敌人就会看见一个破损的机器人，露卡前去将这个机器人修理好。从对话中知道他的名字叫罗搏，之后就加入队伍，但是一个小队最多只能带领三个角色，建议选择露卡留下。

现在从右边的电梯下去，经过传送带就可以来到下一个房间（在这里需要注意的是不要接触传送带上面的机器人，不然就要被机械手抓住放在中间开始战斗了）。先到右边的控制室调查上面的显示屏就可以得到暗号XABY，在来到控制机械手的房间输入分别按键XABY就可以将传送带旁边的油桶移开。之后再去左边关闭机器后下去，在期间会有电子激光栏不用担心有罗搏在，他会为玩家打开。由于关闭了机器，所有的电梯都无法使用，只有爬梯子了，从最左边的梯子爬上去后在里面的道路中就会出现和罗搏一模一样的机器人，罗搏上前去不知道和它们说了什么，结果这六个机器人就将罗搏群殴一顿，之后开始BOSS战。

由于罗搏缺战，这场战斗相对来讲比较难，在战斗中多多使用技能，及时补充HP值和MP值就能够轻松搞定。

BOSS战结束后，主角一行人带着罗搏的残骸回到露卡那里将它修复好以后，就传送回去。

Part.8 时の最果て

由于时空传送最多能够携带三个人，所以主角超员一人被传送到了时间的尽头，在这里先和中间的那个老者对话后再从上面的门进去，之后就会要求玩家从门口顺时针坐三圈再和中间的那个人对话，他就会教大家魔法（注意这里要选择一名队员留下，建议将罗搏留下）。

Part.9 魔の村の人々

现在就去公元一千年，回到现世之后发现怎么屋里的人都是怪物呢？原来是被传送到另外一个大陆去了。与屋里的小怪物对话后就到左边的洞穴里面去，来到洞穴里面后，会有几场战斗，敌人多半对物理攻击抵抗能力强，多多使用魔法攻击就能轻松搞定。在洞穴里面的走法非常简单实际上就是只有一条路。

来到洞穴的最深处，就会与镇守在这里的BOSS海龙王进行一场搏斗，在战斗中多多使用2人必杀技进行攻击很快就能够灭掉它。

BOSS战结束以后，跳进前面的水坑里就来到了离露卡家不远的地方，到露卡家去会得到露卡的专用装备哦！我们游戏一开始的那个地方使用时空传送，就回到了时间的尽头处，在这里去左上的柱子处到公元六百年的中世纪。

Part.10 现れた传说の勇者

来到公元六百年先到城堡里面去国王睡觉的地方（到达大厅后在最上方靠左的楼梯一直向上走）与国王对话中知道原来魔界的怪物们开始向他们进攻了，就是因为这个原因自己才生病……

现在就去桥的地方（最先在地图上是一个断桥的位置）与穿黄金甲的那个队长对话，得知他需要食物（肉），现在就回到城堡中去，在城堡门口往右转直走找到厨师与之对话，得知现在没有肉了，没有办法！出城堡，会出现剧情，王宫里面的厨师跑出来给主角他们一些食物掉头走了……

现在去桥那里，与队长对话，在向前走会出现一系列的战斗，直到桥的尽头处会出现一个骷髅BOSS。没话说，战斗开始。

骷髅头，HP值960。

骷髅脚，HP值800。

这个BOSS主要分头部和腿部，跟之前遇见的第一个BOSS龙形坦克有点相似，上面部分对吸天火属性，骷髅脚吸水冥属性而且物理防御非常高，骷髅头在攻击上一般使用单个攻击，而且有一招就是吸取我们的MP值，非常窝火！骷髅脚在攻击上比较弱，建议玩家先将骷髅头砍掉，再将下面的部分瓦解掉这样BOSS就翘辫子了。

Part.11 タータとカエル

消灭骷髅头后，过桥来到了南大陆，到**お化けカエルの**森里面去找到先前的青蛙战士从他口中得知因为他手中的剑已经损坏了，而郁闷不已丧失了战斗的意志。

怎么办啊！这是一个非常艰巨的任务，为了让青蛙战士重整雄风，主角来到村长家里打听到了传说之剑在**デナドロ**山里面，一行人现在就往**デナドロ**山进发了。在**デナドロ**山里面会看见一些怪物在追赶进山挖宝的小孩，将他救下后同时还要和一个手拿大木头棒的怪物进行战斗，此怪不光攻击和防御都高外，而且每招都要反击，非常烦人！建议使用火系魔法就可以快速制敌。一路前进终于来到山顶，可是为了得到传说之剑就必须和变成两个小孩子的怪物战斗。注意对手会经常使用两人组合必杀技，在战斗中多多注意恢复HP值和MP值。战斗结束后拿起传说之剑，发现得到的只是制作传说之剑的材料。

现在把刚才救下的小孩子送回家，就启程到公元1000年的东大陆**ボッシエの**小屋与里面的那位老者对话，得知要制作出传说之剑需要一种石头名叫赤辉石，但是这种石头现在已经非常难找了。来到时间

的尽头处和时间老者对话知道在6500万年前可能有这种石头，现在还等什么呢？

Part.12赤い石めずらしい石

到时空之门选择公元前6500万年的光柱。时光转眼来到了6500万年前的不思议山，主角们从山上掉落下来，一群怪物就上来围攻主角一行，消灭两批敌人时剧情出现，一个生活在6500万年前的原始女人的突然出现，帮主角干掉了那些怪物。之后从她口中得知她的名字叫艾拉，现在就跟着艾拉去她所在村子，艾拉为主角一行人举办了欢迎宴会，在席间需要玩家跳舞，之后艾拉提出只要我们的主角克罗诺能够在喝酒比赛中胜过她那么就将赤辉石送给克罗诺，



对于这种好事对我们的主角来说当然是最好不过的了，在这里需要提醒玩家跳舞的时候按键顺序为LRXY这四个键，喝酒的时候就要狂按A键了！不知不觉主角们渐渐的喝醉了酒并且睡着了……

到了第二天主角克罗诺发现打开时空之门的钥匙被先前的那些怪物给偷走了，先去酋长的家里（实际就是艾拉家里），她告诉克罗诺她知道这些怪物的藏身之处，并且愿意带领他去。

Part.13足迹！追迹！！

现在离开村子往下面走，来到了位于南面的**いの森**，一路上跟着怪物的脚印走就会来到它们的巢穴里面，通过一些地洞后直达最深处，准备进行BOSS战。

BOSS**ニズベール** HP值：4200，建议先对它使用电魔法攻击，之后使用天魔法攻击就行，同时要注意自己的HP值和MP值。

战胜BOSS后，这里的怪物头领就会乖乖的将赤辉石交给了主角一行，现在就回到公元一千年的东大陆的**ボッシュ**の小屋与里面的老头对话，就可以做传说之剑了（在这里要等一会儿才能将传说之剑制作完成）。

传说之剑到手了现在又去公元六百年青蛙战士的家里面将传说之剑交给他，之后发生剧情……原来青蛙战士之所以变成现在的这个样子是因为大魔王对他使用了魔法，所以他对魔王是恨之入骨，现在就回到时间的尽头去学魔法（就是之前在要求走三圈的那个房间）。

Part.14战え！グランドリオン

之后又去公元六百年在地图的右边就会来到魔王的老窝——魔岩窟，在魔岩窟的门外青蛙战士回忆起当年的种种遭遇，想到这里青蛙战士痛苦不已，举起手中的传说之剑将魔岩窟一剑劈开了，这时通往魔王城的路被打开了。

Part.15决战！魔王城！！

进入魔王城里，先往右边直走以后，再往左边直走就会到大厅中央，会看见一个存档点调查后发生战斗，之后先到左边，一路会进行几场战斗（可以避开），就会开始一场BOSS战。

BOSS：外法剑士**ソイソー**

素手HP：3200

刀HP：5200

BOSS战时对手只要不用刀就比较好打，就是不断的攻击，给自己恢复HP和MP就OK了。

只要BOSS是持刀攻击的话那么就要注意了，建议使用两人合体技能和主角克罗诺的天魔法加两倍的斩攻击就能轻松的搞定！打败以后就会捡到一把刀，现在去右边进行另外一场BOSS战。

BOSS：空魔士**マヨネ**– HP 4120

这个BOSS的一般攻击不会对玩家造成威胁，但是要注意的就是他会使用混乱这个属性，一旦玩家中标的话就要使用万能药进行恢复哦！

打败空魔士以后，就到大厅的中央调查刚才的存档点，之后就一直前进就可以了，在路上会出现种种陷阱，包括侧刀、掉落在洞穴里面等等。要告诫玩家的一点这里的强制战斗非常多，一定不要选择逃跑，不然后面的魔王战会非常的吃力。在深处要和给我们玩家制造这些陷阱的**ビネガ**–战斗了，一开始他就会把自己用冰块冻住，所有的攻击对他的效果都不是很理想，将旁边的四个机关破坏后**ビネガ**–就会掉下深渊，之后主角一行也会被传送到下面去，一段精美的动画后，与魔王的对决终于开始了……

BOSS：魔王 HP：6666这场战斗是非常艰难的，魔王会根据玩家的攻击来转换耐性，最重要的一点就是凡是魔王使用过的魔法攻击，我们都不要使用，如果使用的话就等于给魔王恢复HP，切记！切记！

在攻击上魔王全部是全体攻击，用能够对他造成一定伤害的招数攻击就可以了，笔者在对决魔王的时候耗时大约两个小时，中途挂掉三次。众人终于干掉了魔王，正当大家高兴之时地下发出了恐怖的吼叫声……

Part.16气がつけば原始

随后就被巨大的磁场吸入进去，当醒来的时候发现自己在6500万年前的艾拉家里，离开村子在上方右边处找到艾拉从对话中知道原来上次为了得到赤辉石，惹火了那些怪物，为了报复，他们抓了很多的村民，其中艾拉的爱人也被抓走了……现在就去位于地图背面的山上的**プテランの**巢，一直走到山顶（在中途会有些战斗，实际上这些怪物都可以躲避，除了一些个别的）。

Part.17大地のおきて

来到山顶看见艾拉正在召唤**プテランの**鸟，问大家愿意去**ティラン**城吗？答案是肯定，众人一行骑着**プテランの**鸟来到了**ティラン**城，在**ティラン**城里面需要考玩家的眼力了，这里的路比较绕，先进入右边的门到牢房里面去解救被怪物抓走的人，其中就会找到艾拉的爱人。



之后就到左边门里面去，这里的陷阱非常多，没有什么难度，就是比较烦人，玩家都多多注意！

经过种种陷阱的考验后，就来到了BOSS的所在地了，准备好了吗？战斗马上开始。

BOSS：**ニズベール**

对天属性感冒，使用男主角的技能攻击会对BOSS造成比较大的伤害，其他的队员就给男主角多多的恢复和助攻。

打败这个BOSS以后就继续向前走，在下一个房间里面向上走，打开机关后进去就会发生剧情，在这里会有一些宝箱，建议都玩家入手，之后再到最深处就会发生BOSS战。

BOSS：**アザ–ラ**和**ブラックティラノ**

这次是两个BOSS在攻击上是我方使用什么技能，对方就会使用什么技能，要找到敌人的弱点攻击就可以了。结束后出现剧情，一颗非常大的星体从天上掉落了下来整个世界没有了……

Part.18魔法の王国 ジール

主角一行人来到被毁的**ティラン**城里面，这里出现了一个时空转换器，进入里面后来到了公元前一万两千年，在这个世界里地下是冰天雪地，上面则是一个漂浮在天空的魔法世界（和宫崎骏的天空之城非常相似）。通过一些传送器来到了天空之城，到达最高处的宫殿里面直走到正面的宫殿处发现无法打开，先去右边会看见这个国家的公主（萨拉）会从这个房间出去，一路跟着她走会看见她用一根带有魔法的项链打开了通往正殿的门。

此时主角想起刚才公主（萨拉）开门的项链和玛尔身上的是一模一样的，于是就用刚才的方法去开，发现玛尔身上的项链根本就没有办法打开正殿，问问旁边的那些宫女得知原来公主（萨拉）的项链是接受了魔神器的力量。

现在离开正殿门口出去，到左边魔神器的所在地调查一下，项链就会被魔神器的光芒照射了，现在再回到正殿门口就会打开门了。来到里面后，女王和公主（萨拉）等一些人士在议论着什么，突然旁边的一位大臣叫嚣起来，认为我们打扰他们了，叫人将我们抓起来，当然在这里会和这个大臣战斗一场，这场战斗不管是输还是胜利，最后还是都要被抓住。之后就被送到远古时代，而且去天空之城的路也会被封印，这下该怎么办呢？

Part.19とけよ封印 呼べよ嵐

这时出现剧情在公元2300年的地下水道的里面的一个门上，也看到一个和之前打开宫殿门一模一样的纹章，现在就回到时间的尽头处选择去公元两千三百年的那条光柱。

来到未来直接到地下水道去，一路前进经过一些门之后就来到了监视者**のド–ム**，前进到最深处就会看见那个在宫殿门外的纹章，调查以后打开门进入里面对话结束后，出现剧情。

得到了在游戏中最重要一件物品“时空飞船”，使用它又回到公元前一万两千年，这个时候去天上的路已经被封了，现在前往位于北面的古代先人的洞穴里面再和洞中的人对话后知道魔法王国的贤者由于反对女王在海底建造神殿的计划，而被关在位于空中的**なげきの**山。

但是要到**なげきの**山就必须从**ドロクイの**巢经过，走最下面的入口就可以进入**ドロクイの**巢，一直向北走就会与BOSS**ドロクイ**使い相遇，BOSS战开打。

该BOSS 在能力上相对比较弱，建议玩家先使用全体水火魔法灭掉他的两只手再攻击本体就KO了。

Part.20なげきの山の贤者样

干掉**ドロクイ**使い之后就来到了**なげきの**山，这个给笔者的感觉就是一个比较难走的迷宫，需要不断的通过铁链前进才能和BOSS相遇。在途中会有不断的战斗，玩家要小心为妙！

BOSS：**ギガガイア** HP：9500

两腕HP：2000

由于该BOSS的两腕非常有力，在攻击上先从他的两腕开始消灭，再用全体攻击技能进攻本体，这里要注意是BOSS的两腕有再生能力，当两腕再生后重复上面的步骤就可以很快的消灭他了，之后发生剧情得到一把红色的刀。

Part.21天空で待つものは

现在就去**ジール** m殿，直接从中间的房间进入到尽头就会发生BOSS战。

BOSS：**ダルトン** HP 3500

敌人在攻击上基本使用全体攻击，每次损HP值为200左右,在攻击他的同时也要保障我方的HP值，多多的使用魔法恢复。

Part.22ラヴォスの呼び声

经过一番较量后，主角一行顺利的灭掉了**ダルトン**，之后海底神殿出现，在海底神殿里面的怪物主要有三种颜色来区分天、火、水，只有用相应属性的魔法攻击才能做到伤害值最大，要切记！在神殿里面的机关和道路都非常的麻烦，在路上会有一些宝箱尽量都拿到手，就一直前进到最里面就会出现剧情，之前在天空之城的宫殿里面将主角们抓住的那个家伙又会出现并召唤了两个土黄色的怪物，开始战斗。

在战斗开始的时候这两个怪物的攻击都非常地强悍，使用铁球攻击伤害值比较大，我方在进攻的时候多多使用火属性和水属性的魔法进行攻击才能达到最大的伤害。

战斗结束后直接向前走出现剧情，女王即将启动魔神器，主角克罗诺将先前在**なげきの**山得到的那把红色的刀插了进去，魔神器在一瞬间放出一道白光消失了，之后魔神出现开始最终BOSS的战斗。

Part.23星の梦の终わりに

注意最终BOSS共有三个形态，第一个为魔神的外壳HP值为10000，在攻击上主要使用全体混乱、单体物理伤害和末日天灾这个技能，可以说是比较变态。我方在进攻上要自选（玩家认为哪种魔法伤害最大就是用哪种），注意恢复自己的HP和MP 就行了，消灭最终BOSS的外壳以后，从外壳中间的洞进去就可以存档，在直接向前走就会与最终BOSS的第二形态展开搏斗了。

最终BOSS的心：HP值为20000，左手HP值为12000，右手HP为8000。

在打法上注意：当BOSS的双手都在健全的情况下，率先攻击双手，之后在攻击中间的主体，如此反复就N次就能成功。

好不容易干掉的最终BOSS的心，下面面对的就是最终BOSS的真正主体

最终BOSS的CPU（在画面的左边）HP为30000，ATTACK（在画面的中间）HP为10000，DEFENSE（在画面的右边）HP为2000。

建议先从在从ATTACK开始攻击，因为ATTACK会为其他部分加HP，然后再攻击DEFENS因为HP值最少嘛！最后才是最终BOSS的CPU。注意多多使用魔法增加自己的HP和MP。

将自己的属性全部打开。

终于经过一般超级艰难的战斗，最终BOSS倒在了玩家的脚下，不过这时还没有结束呢！时光又回到了时间的尽头处与中间的老头对话，得知要到一个光柱里面打开一个机关。现在到光柱处，进入正面的第三个光柱，就会来到一个农家里面在这里会见到地下一个发光的东西，调查它以后就回到时间的尽头再次与老头对话进入先前叫玩家顺时针跑三圈的房间，在房间里面共有五个人设其中有三个是游戏制作人的人设，按照从左到右的顺序与第二个对话，本游戏的一周目结束。

完全游戏通关详细隐藏要素全解析！

本作中共有三个隐藏要素分别是：次元的歪曲层迷宫、龙之圣域任务和次元斗技场。在这里笔者就主要对其中的一个名叫龙之圣域这个任务进行讲解。

当玩家在二周目的时候游戏流程进行到男主角死亡之后就可以进入这个特有的龙之圣域地图了。

入口在六千五百万年前和公元六百年的地图中部的时空断层，在进入六千五百万年前的地图会触发剧情都是全部消灭北之森的怪物之后（中世纪的起初进到龙之圣域同样是先要全消北之森的怪物），就可以接受龙之圣域居民的任务了。

黄金巴库任务

从村民的对话中得知一个叫黄金之树的地方才会有黄金巴库聚集，而黄金之树的幼苗在成长中则需要在黄金之沙中培育，同时黄金之沙又只在南方的大湿原的花田之中才有。

先到下方的大湿原找到黄金之沙，然后到北之森的最深处找到树苗，这时再把黄金之沙撒到树苗的周围以后，再到公元六百年的龙之圣域（地图方位是一样的），就可以找到黄金巴库，来到这里后出现剧情，之后黄金巴库就会逃跑，按原路返回就会再次发现黄金巴库与之战斗胜利后就能得到黄金巴库（战斗无难度），之后在回到六千五百万年前就可以完成任务了。

虹之源石任务

（六千五百万年前）

接到任务后进入位于大湿原东边的的绿山，刚进去就会遇到怪物挡道，一番劝说后无用，只能开打了（在消灭BOSS的那一刹BOSS会使用濒死攻击，只要加好血，难度根本没有）。胜利后怪物离开了，一路上山到最顶处就能得到虹之源石了，回村交任务后，任务完成。

源石的秘密任务

（六千五百万年前）

得到虹之源石后到最右边的楼梯旁与怪物对话，知道在祭坛（村子中间最上方）的两个祭台上都放上虹之源石，就可以得到幻之石的消息，同时得到任务。先到上方祭坛的一个祭台放上源石后，来到位于公元600年的中世纪，到村长处与之对话得知要进入祭坛，就必须得到北之森的龙人之证。众人只有再次进入北之森了，在最深处找到了龙人之证（发光点），然后就可以进入祭坛了，把原先放在祭台上的源石取下来。现在又返回六千五百万年前的原始社会，在原始的另一个祭台上放上源石，两颗源石就会合成秘宝珠，与怪物对话后，任务完成。然后到绿山的最顶端，把秘宝珠放到原来取得虹之源石的地方吸收日月精华，再到中世纪就可以取到引导的宝珠。

洞窟调查任务

（六千五百万年前，前提是必须得到引导的宝珠才能触发这个任务）

与右下方的怪物对话，可知道引导的宝珠可以照亮大湿原西方的洞窟的黑暗之洞，照亮洞窟后会发生战斗，之后知道怪物准备要攻击龙之里，回村子告诉大家后，全村的人都做好了开战的准备，主角得到了魔王的武器，和杂物店的老板对话会得到物品。现在又一次到洞窟去，一路杀到地下城堡，就会发生BOSS战了。

BOSS是一个冰火两个属性的恶魔龙，BOSS的整体实力并不强，但只要一方死亡，另一方就会在一段时间内使用魔法使另一方复活，如果不能把握时间把BOSS同时杀死，就会陷入BOSS无限复活的战斗中。战胜后，龙之里的人们都得救了，当然主角们也成为了这些人眼中的英雄。

番人任务

（公元六百年，前提是必须完成黄金巴库任务）

和怪物对话后了解到他和朋友最近在闹别扭，希望主角们能够帮助他。刚进入绿山就可以看到这个怪物的朋友“达人”在睡觉，众人正想上前劝说，“达人”二话不说的走了，大家只能追上去了，但追到半路，却发现悬崖上的绳梯断了，怎么办？只有去制作一根新的了。

到大湿原的东北角找到“丈夫”用它作好绳梯，回原始时代，爬上悬崖，把绳梯挂到悬崖的另一边。再返回中世纪就可以继续前进了。

在顶部再次遇到“达人”，由于两次被吵醒，“达人”很不爽，于是就开战了，“达人”比较难缠会濒死攻击，和即死攻击，用技能攻击的话他还会反击并吸血，不过加好血的话不算太难打。战胜后，“达人”经过众人一番劝说情绪好了点，然后继续跑到旁边睡觉了（你丫的又挡路），回村交任务。

材料任务

（公元六百年，必须完成黄金巴库任务）

和最右边楼梯处的怪物对话后得到任务，回到六千五百万年前和先前交代黄金巴库任务的怪物对话得到黄金巴库，再到北之森和一个怪物对话就可以得到巨神木。在返回到公元六百年，对话完成任务，然后就可以到进行修桥任务了。

修桥任务

（公元六百年，必须完成建筑材料和洞窟调查任务）

与之前做材料任务旁边的怪物对话，知道他的朋友去修桥了，不知道为什么很久都没有回来，多半是遇到危险了，希望大家去看看，顺便帮忙修桥。先到绿山的最顶上，将“达人”叫醒，之后再进入山洞，在桥上会看见一只怪物快要从桥上掉下去了，随后立刻把这只怪物从死亡的边缘给拉回来，一番对话后这个怪物觉得自己一个人是无法完成修桥这个重任，现在就去洞外叫“达人”帮忙，但修了一下，“达人”突然停了下来，他的肚子饿了，现在就去找“达人”的朋友要食物，之后将食物拿来给“达人”，吃完以后“达人”觉得还是非常的饿，于是先前被就上来的怪物叫“达人”先工作着，而我们主角一行却再次踏上给“达人”寻找食物的任务了。

回到六千五百万年前，从村民的口中知道达人喜欢吃的东西在北之森，现在去北之森打败第一个怪物和位于大湿原东北的怪物后就能得到食物，现在又回到公元六百年将食物拿给“达人”后，他终于吃饱了，现在就去把桥给修好，最后众人回到龙之里，任务也随之完成了。

天神守护塔

正想跑回去看看桥那边有什么东西时，有个怪物慌慌张张的跑回来说刚才修好的桥的对面出现了一个神秘的塔，于是主角一行人就接受村长的委托去调查这个神秘的塔。一路杀到塔顶，最后与塔顶上的BOSS进行最后一战（BOSS根本没有难度），之后就进入房间，就可以看见主角们的雕像，实际上所谓的天神正是我们这些主角们，看来史前的这些怪物都把主角当天神了。回村报告后便完成任务了，龙之圣域的任务也全部完成了。

笔者心得

在游戏中一些敌人都是可以躲避掉的，在战斗中多多使用魔法增加HP和MP，装备问题一定要好！最重要的一点就是主角的等级，建议多多练级！

□文/Ndsbbs:COM掌机天堂 赤夜爱

BANJO-KAZOOIE NUTS&BOLTS

著名游戏品牌“斑卓熊”系列新作，在经过Nintendo64主机后本作终于登陆次世代XBOX360主机平台，并且还是以独占的方式推出。游戏的系统一改前作的纯动作游戏，增加了交通工具的制造、改装和组合。在游戏中将出现1600种载具及武器零件，玩家将需要利用它们组合各式载具，从脚踏车到飞行器应有尽有，而且玩家也可以随意将其零件任意组合，组成新奇载具。这些零件就像积木那样，玩家需要找到基本的零件，然后就可以选择自己喜欢的零件添加了，如：螺旋桨、轮子、气球、武器、翅膀、汽油引擎等等。不过这些载具还是遵循实际的物理定律的，也就是说你必须要以一种或更多的推动装置来使载具前进。很多零件需要经过一些特定的条件才能取得。而且游戏中也加入金钱的要素。玩家也可以疯狂的装载一些暴力配件。如果想体验全新感觉的班卓熊，就请跟随我们的攻略走入童话般的游戏吧。 □文/巫裳

XBOX 360 X360	本刊译名：斑卓熊大冒险3		2008年11月18日	
	动作	Rare	49.99美元	美版
	DVD	1人	725K	7岁以上

充分发挥你的想象力，按照物理规则灵巧堆积，组装出神奇的交通工具

本作一改前作过关风格，成为了一款益智结合竞技类的游戏。游戏中，玩家需要充分发挥想象力，制作组装改造各种形态的交通工具。合理利用这些交通工具完成一个个任务，从而获得拼图板奖励，不断积累拼图板从而开启新的关卡，随着关卡进行，获得新的交通工具蓝图和零件，这样就能组



装改造新形态交通工具，从而可以完成更加繁琐的任务。如此反复，直到最终全部的关卡任务完成。

共有5大关卡等着你的挑战

游戏中共有5个大的关卡，分别是椰子农场、LOGbox 720、阿邦乐园、运动乐园和太空关卡。每个大关都由15个小关组成，完成相应小关后，会遭遇本大关的BOSS。击败BOSS后，城镇内用的购物车就会得到升级。

游戏中的奖励多种多样

游戏中存在着能够进入下一个大关卡的过关球，只要获得足够数量的拼图板，就会启动相应的过关球，将过关球放置在指定的基座上，就会开启新的场景大关。如果过关球丢失，可以前往山顶的转转螺栓机关处取得新的机关球。

交通工具是游戏的关键

开启大的关卡后，能量门打开，可以操作熊进入，通常进入的都是该关卡的第一小关卡，每个能量门顶都有数字，代表着这个关卡需要该数量的拼图板才能够开启。操作熊靠近门的时候，会出现该关卡可以获得和已经获得的拼图板、音乐符、TT奖杯以及勋章的数量。

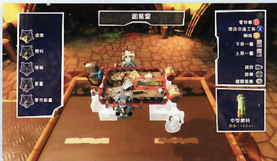
遵循组装规则发挥想象力

本游戏实际就是由各个关卡中的小任务组成的，进入后会发现头上有拼图板的角色，和他们对话就可以开始各种任务。所有的任务都和交通工具有关。任务分为限定交通工具进行的任务和玩家可自由选择交通工具的任务。任务的种类大致分为：赛车竞速类、限定时间收集类、根据要求操作类和战斗类。虽然可能每个任务的要求和种类不同，但是完成的基本方式都差不多。通常都是以完成任务的时间作为成绩的，根据时间的长短，可以获得音乐符、拼图板和TT奖杯的奖励。这里提一下，关于战斗关卡，车子由于操作问题有时候并不适合实际的战斗，可以按Y键下车，直接操作熊用扳手攻击。

零件是任何交通工具的基础

音乐符在游戏中的作用类似于货币，可以用来购买交通工具设计蓝图、新的交通工具零件和在健身房提高熊自身能力，音乐符的基本获得方法就是收集分布在场景和关卡各个角落的各色音乐符。拼图板是保证游戏顺利进行的必要道具，游戏中要不断积累拼图板，然后前往拼图扳手处获得，在将拼图板运送到拼图银行机器内，收集一定数量的拼图板材能开启新的场景关卡。TT奖杯，作为优秀完成任务的最高奖励，收集4个TT奖杯可以额外获得一个拼图板。

每个零件都有技术指标



交通工具游戏中可以说是实际操作的角色，游戏中就是需要不断的组装和开发新的交通工具，从而保证玩家顺利完成每个任务。交通工具分为海陆空3个大类：汽车、飞机、船。每个工具的基本状态都包括：速度、燃料、弹药、重量、零件数量。这些状态参数都直接影响了交通工具的速度、耐久度、战斗能力，并且它们直接都会互相影响，比如增加零件会增重交通工具，这样车子的速度就会降低，此刻可以增加引擎提高车子的速度，增加燃料能够让车子跑得更持久。

弹药决定了车子的续战斗能力。

灵活操作战胜妨碍的怪物

接下来说说交通工具的建造组装，游戏初期熊只有一辆购物车，这也是唯一能够在决战城使用的交通工具。随着游戏的进行，玩家会获得开发新交通工具的蓝图和改装车子需要的零件。蓝图获得方式有阿红商店直接购买获得，完成一定的任务阿红直接奖励获得。有了蓝图，就可以直接轻松制造一些规范的交通工具，比如赛车、直升飞机、赛艇等等。当然，光有设计蓝图是不够的，还需要将蓝图实体化的零件拼装起来才行。零件的获得方式，阿红店内购买获得，决战城收集零件箱交给曼波获得以及完成一定任务的奖励。有了蓝图和零件，就需要在曼波工厂，进行实际的制造了，在决战城进入曼波工厂或者战斗关卡中下车直接按B，然后按start，都可以进入制造画面。制造厂分为组装室，使用获得的零件建造和改装交通工具的地方；试车场，新车诞生当然要先跑跑才知道是否达到了预期的效果；油漆间，给自己心爱的车喷上颜色；交通工具资料库，用来网络下载交通工具、和其他人分享以及存储设计好的交通工具，同时这里还提供教学供初学者观看。

NPC角色帮你克服难关

组装过程类似于拼积木，通过LT、RT操作零件上下垂直移动、通过LS控制零件的水平位置、通过方向键控制零件自身的角度。按可以选中该零件，按住A键不松移动LS可以选中一组零件。下面我们来说下零件，零件分为驾驶座、车轮、动力、燃料、搬运装置、弹药、车体、特殊道具、保护装置、武器、配件和海空零件等。驾驶座，如果车子缺少驾驶座，是无法完成拯救任务的。动力也就是引擎了，安装越多速度越快。搬运装置能够让赛车也具备运送货物的功能。车体主要是强度设计。保护装置减少车体受到撞击的伤害。海空零件主要是让交通工具能够在空中和海里使用的配件。每个零件都有着自身的技术参数，但是基本都分为：零件自身特性、零件强度和重量。其中，重量影响车体的整体重量，强度决定了零件抗打击能力，自身特性根据不同的零件不同，比如车轮就是抓地力，引擎就是速度等等。

组装和改造规则详解

关于交通工具的组装和改造，本游戏有一套规则，接下来就结合实际游戏的心得跟大家详细说明一下。

1、游戏中如果感觉到交通工具的任何一部分性能不够，都可以增加相同的零件来提升，比如为了提高速度，你可以增加多个相同的引擎部件，但是安装过程中要考虑的速度均衡，如果车身某个部位的动力过于高，就会导致行使过程中不平稳。或者，一味提高速度不考虑车体，就会造成控制僵硬，无法很好的掌控。

2、在组装过程中，如果单个零件没有和其他零件连接，就会出现橙色外框，只要我们使用其他零件将他和已经组装的部分相连，就可以正常运作了。

3、按LT或者RT，可以将待组装的零件放置在不同的图层上，也就是竖直平移，这样可以组装出完全纵向发展的超高的交通工具。按方向键的上、下、左、右都可以旋转零件，如果想恢复原来的方向，按住方向键即可。可以通过控制RS来变换组装时候的视角，还可以按下RS拉近和放远主视角。这对于我们组装过程中，是非常方便的。零件的替换也是非常简单的，只要按住X键，然后按Y可以直接删除选中的零件，如果有直接去掉多个零件，可以按住Y不松。被删除的零件会自动放回零件库。另外，按LB可以直接将零件扔在地上，等到其他的处理完毕，可以按LB拾起来。



4、理论上游戏中可以组建无限高的交通工具，只要零件足够。但是要注意的是，如果组建过高，就会造成重心不稳，这个可以通过扩大轮子之间的间距或者增加基座的重量来提高重心。

5、如果零件安装的不是均匀的，例如左右不一样，那么理所当然的这个成品就会容易倾斜往另一边，所以不要光想着加零件上去，还要注意前后、左右的平衡。

6、游戏中的零件都是按照大小规模来分类的，比如引擎分为小型、中型、大型等等。小型零件组装出来的交通工具会比较轻巧，容易控制，且需要的动力和燃料零件也是比较少的，非常适合在一些安全的竞速类、收集类任务中使用。但是，轻巧性的交通工具抗打击性就会非常低，体积庞大且重量大的机身就相对更坚固，所以如果是战斗型或者有危险系数的任务，请选择重量型的机体。

7、对于参与速度要求的任务，可以考虑增加引擎、燃料和弹药的零件数量，这样可以增加交通工具的速度和战斗力。但是注意了，机身本身的重量也要考虑到。

8、在零件当中，有一类叫做海空配件的，提供的是机翼、螺旋桨等零件。给机体装备上机翼，那么就可以升空飞行，而装备螺旋桨就可以让机体浮空，将螺旋桨放置在机体的后部，下面增加浮力圈，就可以让机体在海上行使，当然还需要引擎才能够让机体升起和前进，不过要注意，引擎的方向向下，才可以差生升空的效果。如果机体重要比较大，那么就增加机翼或者螺旋桨以及引擎的数量；同样的重量大的机体要在海上行使需要添加更多的浮力圈。螺旋桨在安装过程中，系统会自动选择合理的方向和方式安装，当然我们也可以自己变更方向。

9、每个零件都有自己相应的指数。比如轮子，有抓地力、强度和重量。小型轮子，抓地力弱强度低但是重量轻，适合使用在机身体积重量轻盈的情况下。如果机体很重，那么就要改变更高级的轮子或者增加轮子的数量。

10、机体的参数是重要的参考指标，速度决定了你组装的交通工具能跑多快，引擎零件直接影响速度。不过大量的引擎需要更多的燃料零件，否则只会在原地空转发动机而无法前进。燃料参数表明了交通工具能够跑多远，不同的引擎部件消耗的燃料也不同，小型的消耗燃料少，大型的消耗燃料多，所以还需要考虑到动力部件消耗燃料的速度。如果有很多动力部件，那么请配备大量的燃料吧。弹药参数，表明了机体安装了武器零件后，能够发动多少次攻击。不同的武器零件消耗弹药的速度是不同的。如果要使用火力强大的武器，请配备更多的弹药贮备。重量参数表明当前成品机身的整体重量，机体越重，加速和速度就越慢、操作起来也非常吃力。不过可以通过增加引擎零件或者减少零件数量来改善性能。零件数量参数，表明了当前机体是由多少零件组成的，这个数量影响了机体的重量。另外，游戏中限定了单个机体的最大可安装零件数为250个。这里旨为告诉大家组装规则，具体的机体形态需要玩家自行发挥想象力去创造，这里就不多作说明了。

游戏攻略心得总揽

关于实际游戏中的一些实际操作经验，如果在游戏过程中，交通工具的零件由于攻击或者撞击脱落，此刻可以根据提示按LB直接吸过来恢复原状。而对于脱落的老旧零件，可以操作熊下车，按住LT拾起这些零件，再按X键重新安装即可。在实际游戏当中，下车状态可以随时按B拾取交通工具，然后按start进入更换交通工具或者进入曼波工厂改造当前机体。游戏中会经常使用车子承载一些收集道具，方法依然是对着道具按住LT，然后将道具移到车子上，但是注意一定要等到物体明显有落下状态才松LT，否则会白忙活。另外，游戏中拾取道具前，可以通过LB或者RB切换拾取目标。

游戏中，在决战城有着很多NPC，除了前面提到的跟改装机车有关系的角色外。还有以下比较重要的NPC。白吉健身房 游戏中除了提高交通工具的性能，熊本身也可以通过白吉健身房提高奔跑速度、强度和 耐力。奔跑速度是完成一些任务需要的，强度可以让熊举起耕重的物品，耐力指数在游戏中的体现不算太明显。



↑游戏上手简单，通过不断完成任务推进主线剧情，最终击败巫婆，换来和平。

竞速豹，可以查看至今的游戏成绩，包括各个关卡获得拼图数量、奖杯数量等等。另外，还可以查看和他本人进行赛车的成绩总结。

包打听，是重要的收集情报的角色，除了能给熊一些通常的操作提醒、告知熊其他NPC所在位置外，还能够花钱购买隐藏机关的相关情报。

城堡之主，和他们对话有很多小游戏，全部通过后，会获得丰厚的奖品。

游戏通过不断完成任务推进剧情，最终击败巫婆，换来和平!!

游戏开始后，一连串让人觉得刻意营造的美式幽默后，班尼熊一行人来到了决战城。剧情后，首先会对玩家进行一些简单操作的指导，包括按Y键可直接上车，RT加速，LT倒车，LS控制行使的方向，RS转换视角。如果车子不幸翻倒了，可以按RB直接翻身，然后是本作的新元素道具·魔法扳手，按住RT可以用扳手举起任何道具物品。在过关场景，可以按B举起车，进入改造场景。只要按照系统提示操作即可。在决战城的广场，会被告知音乐符的作用以及过关球的概念，同时我们还会知道地面上金黄色的圆圈代表了传送点，传送点分布在世界的各个区域，如果能够找到另外一个传送点，并且激活它，就可以在2个传送点间快速移动了。

剧情后，按照系统提示完成操作，然后拾取附近的2个音乐符，系统提示要到山顶去找游戏创造



↑本图是游戏关卡中的画面，左侧下方表明了车子的整体性能，右侧下方是小地图。

主，上车从左侧小路沿着道路，盘山开到山顶，和游戏造物主对话，得到提示，需要收集拼图才能获得新的过关球，初期系统会自动送出一个过关球，接下来走到过关球旁，按住RT不松拾取机关球，然后将机关球放入购物车内，然后从绿色坡直接滑下，接着将球放置在提示的基座上，机关开启，第一关椰子乐园的门打开。得到提示，每个大门都代表这新的关卡，大门上面的数字代表需要的拼图数量，收集一定的拼图，才能够开启新的关卡。剧情后，进入椰子农场开始游戏。

刚进入就遇到了可伦哥，下车按X和他对话，剧情后，开始第一关第一个任务游戏，任务内容就是操作车沿着道路前进，来到提示点处，考察成绩主要是看花费时间的长短，如果时间过场没有得到拼图，就再来一遍。到了后，任务结束。原来椰子没着火，下车和提示人物对话，就这样第一任务完成，获得拼图奖品，接着返回决战城，根据提示走到中央广场扳手机关处，按X后，在根据提示旋转LS，拼图飞出，然后按住RT，拾取拼图放到中央的机关处，椰子农场第二等级关卡打开。同时获得新的交通工具蓝图。

接着进入椰子村第二关的门，也就是门上面写着数字2的门。进入后开到山顶，和头上有拼图的角色对话，开始椰子农场第二游戏关卡的任务：定时炸弹！规定时间内将炸弹送到目标地点，开始后，LT拾取炸弹放到车上，然后Y上车，沿着提示方向前进，依然是对时间的考察。到达后过关，获得1块拼图。接下来，可以返回决战城，也可以继续在这里作其他的拼图相关的关卡。本版的第二个拼图任务，赛车比赛，可以考虑改造一下车，增加引擎的数量，提高速度。比赛为2人竞技赛车，3局2胜，胜利即可。第三个任务，规定时间内，将3个着火的石头放入车内，运送到小河旁，再将石头扔进水里，需要能运输且速度稳定的车型。

返回决战城，依然是通过扳手操作旋转扳手获得新的拼图，将拼图放入中间的机关内，出现提示开启过关球，仍然是返回山顶，将机关球运到基座，开启LOGBOX720第一关和第二关。LOGBOX720第一关，任务一，解救被火困住的工程师，需要使用有乘客座位的车型才可以，这里可以想办法多添加客座，规定时间内将3个工程师都送到目标地点，注意最后一个在高处，需要沿着道路向上走。任务二，使用带有搬运功能的车子，将天线送到建筑物高处，一直沿着道路向上开就行了。

接着返回决战城，在第二个拼图取得点取出2个拼图，送到中央的机关点，提示开启新的过关球，取得过关球后，借助箱子跳上建筑物的顶棚，把球送到基座上。然后游泳前往阿邦乐园第一关。任务一，拯救困在水里的人，会有怪物来不断袭击眼睛，所以需要具有攻击或者防御的车。可以使用前面获得坦克车蓝图，攻守兼备，其实最直接的方法，下车用扳手攻击。任务二，限定时间内的





赛车，选择高马力的赛车型，根据系统说明，要看进绿色圈子，同时知道再下一个圈子是橙色，其实是红色，这样方便选择路线。任务三：不要溶掉啊！限定车辆，推送冰块到目的地；注意速度不要过快，沿



↑此图为决战城的场景画面，当完成任务后，并不代表已经获得拼图，还需要到旋转扳手处取出拼图。

着环形道路向上推到顶就好了。

游戏的整体流程就是不断的完成各个大关卡的任务，收集拼图，然后交给中央的拼图接收器，通过积累不断开启新的关卡。各种谜题的完成方式基本相同，完全都是借助不同的交通工具来完成，后面挑选一些常见关卡的解决方法，其余关卡请大家按照上面的规则心得选择正确的车型完成即可。

典型关卡过关参考

椰子农场 第4关

贴身保镖，保护跑步中的目标人，可以选择具有战斗力的车子，也可以下车直接攻击来犯的怪物。保证目标人尽量少的受到伤害。

采收椰子，开车到椰子园收集一定数量的椰子送回村子内，同时注意消灭出现的怪物。不要贪多，一共跑2趟，每趟5-6个就可以胜利获得拼图。

狡诈的巫婆，赛车比赛，建议选择选择赛车型机车。注意巫婆会走一些隐藏的捷径，第一次可以注意观察下，另外不要被她的冰弹打中。

飞行训练，驾驶飞机，按照提示飞行，然后再钻过规定的圈，操作比较简单，LS控制机头的上升或者下降，RT加速。

阿邦乐园 第2关

裁判是食蚁兽 在场景中，走道大红按钮上，然后将足球踢入对面的球门，可以使用带有阿邦铁拳的轻盈车型。

帮白吉打工，将提示的目标物体放入高处的垃圾口内，需要一辆装载量大的并且能升空的交通工具，带有运输功能的直升飞机非常合适。

LOGBOX720 第3关

浮力园竞速赛 和女巫进行环绕竞速，可以自选交通工具，虽然任务说是操作熊在陆地上开车，但实际上可以使用飞机。胜利后获得浮力圈，从此购物车可以在水上滑行了。

BOSS战说明，每一个大关最后都会遭遇相应的BOSS，直到击败最终BOSS女巫，作战方法都基本相同，利用设计制造的车、飞机或者船，加载火力凶猛的武器攻击BOSS，直到胜利即可。战斗完全依靠的是设计出来的机体强弱，打法方面没有什么过多的难点。



全程就列表		
名称	点数	内容
Pointless Collector	10	Took part in the L.O.G. badge collecting challenge at the start of the game in Spiral Mountain游戏开始参加L.O.G循章收集挑战
Open Nuts	10	Place the Nutty Acres Game Globe on its plinth in Showdown Town将椰子乐园的过关球放置在城市内的基座上
Next-Next-Gen	10	Place the LOGBOX 720 Game Globe on its plinth in Showdown Town将LOGBOX 720的过关球放置在城市内的基座上
History Lesson	15	Place the Banjoland Game Globe on its plinth in Showdown Town将阿邦乐园的过关球放置在城市内的基座上
Let the Games Begin	15	Place the Jiggosseum Game Globe on its plinth in Showdown Town将足球乐园的过关球放置在城市内的基座上
Super Banjo Universe	20	Place the Terrarium of Terror Game Globe on its plinth in Showdown Town将Terrarium of Terror的过关球放置在基座上
My First Bank	10	Bank your first Jiggy in Showdown Town将第一块拼图放入拼图银行（城市中央的机器）的时候
Little Banker	20	Bank 10 Jiggies in Showdown Town收集10个拼图并放入拼图收集机器
Big Banker	30	Bank 30 Jiggies in Showdown Town收集30个拼图并放入拼图收集机器
Shower of Gold	40	Bank 60 Jiggies in Showdown Town收集60个拼图并放入拼图收集机器
Jiggillionaire!	50	Bank 131 Jiggies in Showdown Town收集131个拼图并放入拼图收集机器
Pimped Up	20	Complete the Showdown Town Trolley with Parts won from Grunty battles获得全部与巫女战斗胜利得到的零件
Witch Hunt	50	Defeat Grunty at the end of the game游戏最终击败女巫
My First Trophy	10	Earn a TT Trophy from any challenge在任何挑战任务中获得1块TT勋章
Few Trophy Pts	20	Earn 10 TT Trophies from any challenges在任何挑战任务中获得10块TT勋章
More Trophy Pts	30	Earn 30 TT Trophies from any challenges在任何挑战任务中获得30块TT勋章
A Lot of Trophy Pts	40	Earn 60 TT Trophies from any challenges在任何挑战任务中获得60块TT勋章
Be Crateful	15	Find and return two crates to Mumbo’s Motors找到并归还给曼波2个零件箱
Blueprint Buyout	15	Buy a blueprint from Humba in Showdown Town在城市中购买1张设计蓝图
Roid Rage	15	Train Banjo once in the Showdown Town gym在城市中健身房训练一次熊
Start to Free the Showdown Six	15	Free and re-house a Jinjo in Showdown Town在城市内释放一位Jinjo
Vigilante	15	Lock up a Minjo in Showdown Town在城市内锁起一位Minjo
Bingo!	20	Complete a line on the Bingo card at King Jingaling’s Palace在Jingaling王的城堡完成1列Bingo卡
Stop ‘n’ Swop	0	Return a Stop ‘n’ Swop crate to Mumbo’s Motors返还曼波1个‘n’交换皮条箱
BBQ Beef	20	In Nutty Acres, they like their steak well done在椰子乐园，能够成功烧烤牛排
Massive Damage	20	Aim at the 10 legs for massive damage瞄准10条腿的大型破坏
Test Your Strength	20	Roll up, show the whole of Banjoland how strong you are举起东西，向整个班尼岛证明你有多强壮
Great Balls of Fire	20	Take a heavy ball around the Jiggosseum and get a burning sensation举起Jiggosseum场景的沉重的球
Ultimate Combo	20	More like a three-hit combo in the Terrarium of Terror在Terrarium of Terror造成3次以上的连续攻击
Floater in the Pipe	20	Eeurgh! That’s not going to help the Test-o-Track plumbing在管道中漂移
Burn the Witch!	20	Showdown Town witch hunt在城市内造成女巫伤害
Head for Heights	20	Find the best view in Showdown Town在城市内找到最好的视觉点
Fuzz Off!	20	Pop goes the weasel!黄鼠狼泛滥!
Speedy of the Colossus	25	Build a vehicle with 200 blocks or more and go over a set speed使用200以上的零件搭建车子并且让它超过一定的高速度
Whoa Nelly!	25	Travel in a vehicle over a set speed驾驶车子速度超过一定限制
Loose Change	20	Collect all the Showdown Town loose change收集城市内的全部失散的音乐符
Arcade Pwner	20	Finish all levels of Klungo’s Arcade game完成全部的Klungo的迷你游戏
Sunday League	20	Play in and complete a multiplayer game league参与并且完成1个多人游戏比赛
Premier League!	40	Play in and complete a marathon multiplayer game league参与并完成1个marathon多人游戏比赛
What's That Smell?	10	Play an Xbox LIVE multiplayer game against a Banjo team member, or somebody who has already done so参与XBOXLIVE多人游戏比赛，对抗1个班尼队成员或者已经进行过该操作的人
Bit of Blue	10	Share a blueprint with another player or Friend over Xbox LIVE, or save 20 blueprints通过Xbox LIVE和其他人分享1张蓝图或者保存20张蓝图
Paparazzi	10	Take a photo and upload it to Xbox LIVE, or take five photos将照片上传到Xbox LIVE上，或者有5张照片
Caught on Camera	10	Send a video replay to a Friend over Xbox LIVE, or save five replays将1段视频回放通过Xbox Live展示给朋友，或者保有5段视频回放
Paint Your Wagon	10	Paint any part of your vehicle in Mumbo's Motors在曼波车厂给自己的车子染颜色
High Fives All Round	10	Be on the winning team in a ranked team game在1个有排名的组队比赛获得胜利
All My Own Work	20	Win a ranked solo game with a custom vehicle使用自己设计的车获得1次个人比赛排名
Too Easy!	10	Win a ranked solo race by reversing over the finish line在终点线扭转获得排名胜利
Too Easy Too!	20	Win a ranked solo race by running or swimming over the finish line在跑或者游泳类型的比赛中获得排名
Are You Trophy Thomas	40	Win 20 Xbox LIVE ranked multiplayer games in any mode在Xbox LIVE任何模式比赛中获得20次排名

本作是横跨多平台古墓丽影新作，但是毫无疑问次世代版本无论从画面上还是操作上都堪称历代最为完美的。游戏剧情延续了前作，以劳拉寻母为主题。游戏的场景涉及迷人的泰国神像、墨西哥的热带雨林以及神秘的海底，让人在冒险中充分领略异国风情。当然，本系列特有的机关解谜元素，依然会让玩家抓狂不止，下面就让我们跟随着劳拉的足迹，克服重重困难，掀开神秘的地下世界。

□文/kpfaith

—Chapter.1—

游戏开始后，沿着道路前进，系统会不断提示操作，遇到高台按“A”跳再按“A”，走到机关旁按“Y”健，拉动开关开门后进入，按“B”下蹲前进，然后爬上高台，根据提示使用“X”放出绳索缠住门把手，再按“A”键拉开门。继续前进，进门后看起来无路可走，左转朝着右侧墙壁跳跃可抓住墙壁，按住“Y”可增加攀爬的速度，按“B”放手跳下，这里需要攀爬中跳跃抓住上面的墙檐，移动到底再按B落下抓住地下的墙檐，到底后，LS朝墙壁反方向，然后按跳跃到对面的平台。

继续前进，按“Y”推动石块到底，然后跳上石块，通过石块抓住墙檐再跳过火堆。没走几步，发生坍塌，跳过地板空洞，进入新的空间。进门左转，根据提示按“X”套住吊灯，向前推LS，按跳跃荡到对面，再按A跳跃着陆，中间按Y可以向上爬这里没什么用途。到对面后，走到火堆前，在旁边围栏缺口处按B，然后落到底层，发生剧情。本关结束。

剧情来到1周前，劳拉准备走水路前往遗迹，跳入水中，按B可以潜水，LS控制方向，按LT可以使用武器瞄准，LR射击，按select 可调出系统菜单，选择第一项可观看地图位置。最后在地图偏上正中位置发现入口。在入口的建筑物后方的小建筑物里面会发现第1个钥匙滚轴，入口里面的海底发现第2个机关滚轴，将2个都插到入口的左下、右下墙壁上，然后按Y搬动，转动圆盘，使得3个眼睛状的图案都在最上面的转盘内，开关启动，大门就会打开。

进入后，沿着通道不断前进，小心途中的水母，游到底浮出水面，然后沿着道路不断攀爬台阶前进，经过一段攀岩，然后反身跳到枝干上，使用LS保持旋转，到最右边点的时候，按跳到达对面，然后反复按B落地。走到一处无法打开的大门前，扳动2个箱子放到偏左侧能够踩动的地面上，再返回中间平台拉动机关，大门打开。

剧情后继续前进，按B下蹲走过石柱，然后跳下，左侧有小通道，下蹲进入前进，在经过攀爬来到光亮的大厅，没走几步遭遇巨型章鱼。前面是无法前进的，右转，经过2段攀爬墙檐，来到章鱼的右侧，出去后对着铁柱子跳跃，抓柱子，连续3次，最后抓住对面石柱的边缘，上去后落下，沿着道路前进，用鞭子拉开大门，然后从右侧的石边缘爬上去，借助枝干到达大厅的顶部，首先搬动前方的开关，然后返回大厅通过鞭子到达对面，先用鞭子拉动吊环将齿轮拉出，再搬动第2个开关。接着返回大厅，最后搬动中间的开关。最后射击左右2侧的铁索断裂处，章鱼被打跑了。然后通过鞭子和吊索落下，在破门右侧发现开关，扳动后，大门打开。

进入后前进，断裂处左侧墙壁可以攀爬。接着使用手柄左右晃动控制平衡，下蹲前进，来到一处无法打开的门处发生剧情。从右侧的管道爬上去，跳下，然后搬动2个箱子压住地面的方块开关，石门打开，然后操作劳拉站到机关上，拾取2个箱子从打开的门扔出去，接着将2个箱子搬到大厅的一个机关上，然后操作劳拉站在另一个机关的边缘上，使用鞭子将门拉开。进入后走近宝物发生剧情。

剧情后返回刚才扔箱子的大厅，走右侧，由于爆炸出现了出口。前进，接着通过铁柱攀爬跳跃前进，注意需要踩着断裂的铁柱前进，每次爬到顶在跳跃，就能刚好落在铁柱顶。继续前进来到章鱼所在的大厅，系统提示目标的走向，走到旁边出现X提示，用绳索套住顶端的吊环，然后按住Y下滑一段距离，在荡到抢匪逃窜的场所。接下来都是进来时候的原路了，游出遗迹后，一直向相反方向游，不断靠近海面，浮出水面后，靠近游艇发生剧情。

剧情后，通过油轮的铁索爬上去，然后枪战情节，全灭甲板的有生力量，从船尾的门进入内部，继续前进枪战。走到底发生剧情，然后是脱逃情节。途中有一些飞来的箱子，躲开就可以了，不停的跑、跳、爬…… 最后脱出本关结束。

—Chapter.2—

下船后，登上瀑布附近的小平台，爬石柱向左边上放前进，在顶端抓着墙边缘反向跳跃到对面的墙檐，站上去走到底再跳到对面的陆地上。一路前进，走到底，没有路的外平台，从左侧抓边缘继续前进，然后沿着道路前进，来到石头大门前，这里需要利用左侧墙壁反二段跳，首先对着石柱按跳，反身跳到墙壁上，然后连续2次跳，就可以抓住背面柱子的边缘。一直向上爬到顶，泰国风韵的建筑物豁然就在眼前。

TOMB RAIDER UNDERWORLD

PS3 / X360	本刊译名：古墓丽影·地下世界		2008年11月16日
动作解谜	Crystal Dynamics	49.99美元	美版
BD/DVD	1人	725K	16岁以上

古墓丽影！一年后再度回来!!

古墓最新作！解谜流程攻略始动！

接着爬边缘，当绳子，走到最底落下，从右侧道路前进，迎面遭遇3只老虎。使用枪械可轻松消灭，全灭后，继续前进，抓住横的木桩一路攀爬，注意有个看似无处可怕的地方需要用连续撑墙跳。爬上平台后，前进途中干掉3只老虎，右转迈进建筑物内部。没走多久，就需要继续攀爬木桩跳跃前进了。不过起跳前请先干掉乌鸦，向前走一段路后，出现无法直接跳过的深坑，一步步跳下深坑，在坑底利用对墙反弹跳抓住木桩。然后朝反向一路跳跃横摆梅花桩，最后走楼梯到外面，眼前出现巨大的石像，发生剧情。



接下来要到对面的大佛那里，升降机因为被卡住了无法使用，走右侧到底，然后下蹲钻到外面，抓着外墙壁边缘落到最底下，拾取地上的铁棍，然后走到其中的一个石柱旁，提示出现Y按键，将铁棍插入，这样就可以爬上去，经过攀爬和跳跃，干掉乌鸦，来到平台，拔除阻碍升降台的铁棍。然后，返回到最底，从旁边的空当下蹲向另一面，利用鞭子套吊环荡到对面，最后用漂亮的撑墙反跳，到达平台，用鞭子拉掉卡住升降机的第2个铁圈。然后返回升降台，扳动开关，别以为安全了……突然升降台完全失控，这里要按X甩出鞭子套住吊环。利用鞭子落到最底下，刚没走几步，蜥蜴群出现，开枪全灭。

接着走左侧的小门一路前进走到底，使用鞭子从地面的洞穴下去。在通往铁栅栏门的道路中间位置的左侧有可攀爬的墙檐，一路跳跃攀爬。来到另一个露天空间，这里有大量的蜥蜴，同时地形复杂，需要不断利用攀爬和跳跃，来到一根石柱的上面，系统会提示铁环的位置，用鞭子套住铁环，然后攀爬到对面，在经过石柱跳跃到平台上，调查1个机关，接着继续前进，右侧斜跳到对面，然后一路前进，会发现第2个机关，调查后，正下方的铁栅拉门打开，利用鞭子套住机关，然后下降进入小门，右转



—解谜和动作依然是本作的卖点，一起来冒险吧！

前进，利用鞭子荡到对面，在爬上铁杆，从侧面墙壁继续爬行跳跃到平台，然后再利用铁杆3连荡到对面，接着使用鞭子到下面的门走出建筑物。干掉迎面来的1只老虎，爬平台继续向上，在2个墙壁夹击的地方使用连续的反弹跳。接着从平台另一面下去，继续攀岩，一路上需要跳跃、荡跳等通常的技巧。注意观察周围的建筑环境。最终来到一处建筑物内部，里面依然是机关重重，前面地面的大洞是无法跳跃过去的，左侧墙壁可以攀爬，然后落下到枝干上，在跳到对面的墙壁，最后连续3次荡跳到达对面。继续前进来到外面，干掉2只蜥蜴，跳跃到小的升降台上，大佛像的一个手臂落下，沿着走廊走到手臂旁，将刚才获得机关放入。接着返回升降台，跳到另一个升降台上，手臂机关归位，启动了一条光束。

接着利用升降台附近的吊扣，返回场地中间，根据提示按X套住不知道什么环，按A，再按Y+LS向上推，爬到上面的平台。这里有个一看就知道是另一个机关的人像，沿着走廊走到石像的侧面，抬头就会看到可以攀爬的铁杆，连续荡跳到最后一根，触发大佛像的手臂机关，然后直接落下，将旁边的箱子移到那个升上去的小平台底下，注意有时间限制，所以请预先将箱子推倒升降台旁。接着同样到落下的手臂旁调查安置机关，开启另一道光束。然后返回最底下地面，推动2个扇子石像，让2把扇子分别放置在2道光线轨道上，机关开启，出现隐藏的秘道。

继续前进，拉动铁环，将地面砸开通到，抓着边缘按B慢慢落下，在最后的边缘处，按B落下的瞬间按X放出鞭子套住对面的吊扣。落地后，靠近面前的有图案得墙壁，发生剧情。接着按Y，向左或右推动LS，开启大门，走到中间平台发生剧情。剧情后，从修整光滑的平台边缘一点点落下，接着触动机关，向右转到底，接着爬上顶部，然后对准旁边的吊环使用鞭子荡到对面的小平台，接着按Y触发，推动石板，推到无法推动的程度，再利用鞭子荡回中间，向左走跳跃到另一个平台，继续转动到底。触发机关，返回中间顶部，然后沿着道路从门走出发生剧情。剧情后开始离开，然后利用吊环跳到对面，然后利用攀爬拉动上面的铁杆，拉到底，接着潜水，走水路离开返回船，本关结束。

—Chapter.3—

剧情后，继续冒险。前进中从铁架子右侧攀爬跳跃到右上高处的平台继续前进，正面遇到无法通过的大门和机关，从左侧走，在走廊中会发现石头，同前面一样，将2个石头扔到铁栅栏门外，然后将石头放到大厅中间的升降石板上。接着从左侧小门走到里面的大厅，逐个扳动中间圆柱上的4个开关，使得火光在窗户上的投影像个在祈祷的天使形状。完成后，在推动旁边的推杆，正面上方的门打开。然后攀爬机关石柱旁的柱子到顶，正对着刚刚打开的门，使用鞭子荡到对面进入大门。

进入后一路前进，发生剧情，出现2只死亡犬，枪械无法彻底消灭它们，首先爬上旁边的平台，用枪攻击它们直到他们倒地，再用手雷彻底消灭。推动有蓝色图案的石柱到断裂石柱旁，然后借助石柱边缘爬上断裂石柱顶，然后跳跃到空中的石头支架，最后跳到侧面高处的入口内。继续前进，再尽头搬动开关，进入出口发生剧情。接下来就回到游戏刚开始的场景了，按照同样的过关方法，来到大厅发生剧情后，继续游戏，从侧面的石头柱子边缘向上爬，然后到2楼走廊走到底，接着跳上支杆，然后抓着玻璃上面的白色边缘，向上站在边缘顶，再跳到玻璃门的另一侧。发生剧情，出现了如鬼魅般的劳拉相似长相的女人，原来她就是放置炸弹的人，剧情后本关结束。

—Chapter.4—

来场后驾驶摩托车前进，下车后通过石柱攀爬到建筑物内，利用鞭子拉动机关打开闸门，进入后获得机关道具。然后返回继续驾驶摩托车，一路狂飚，走到半开的闸门处，下车翻滚进入发生剧情。接下来将刚才获得的机关道具放置在推动的腰杆上，首先推动腰杆，使得中圈的的黑色砖块指向正前方，会感到手柄震动一下，然后再到后面推动竖起的支柱，转动大圈的使得中圈和小圈脱离，然后转动小圈的黑色砖指向正前方，同样感到震动，最后再将最外圈的黑色砖推到正前方，3条一线，触动机关。完成后，翻滚出门，驾驶摩托从右侧小路继续前进，途中要借助树木飞越过地洞，一直开到摩托无法通过的台阶处，下车进入。干掉2个枪手和2只黑豹，拾取旁边的铁杆，走到楼梯上面的最靠左侧的有洞的一根石柱前，将铁棍插入。接着站在铁棍上，向上跳抓住石柱边缘，接着是利用墙檐和支柱的一系列攀爬跳跃，落地进入建筑物后，再利用铁杆上到高处，最后借住铁环使用鞭子落到另一端的底下。接着继续前进，利用鞭子套住对面的铁环，然后落下，在抓着鞭子上中间的柱子上面，将石块推下，地面出现大洞。攀爬缓慢落下，取得平台上的骷髅





头。站在骷髅头右侧断裂的铁柱顶，跳跃到对面墙壁抓住边缘，攀岩离开洞穴。上来后，从侧面的小出口离开建筑物。驾驶摩托继续前进，干掉迎面的黑豹和枪手，然后拉动平台上的箱子，推到墙壁洞穴下面，拾取地上的铁棍，踩着箱子插入洞穴，拉动后开启旁边的门。快速翻滚进入，前进几步，遇到前面相同的圆盘，将骷髅头放入最大外圈得小洞内，然后按照前面的方法同样摆设。触动机关，地面出现入口，不要发呆，这个洞穴打开的时间是有限的，请马上返回驾驶摩托，开到中间的可进入的门，注意请全速驾驶摩托驶入这个隐藏入口。发生剧情。

右侧有个机关，但是无法拉动。接着继续驾驶摩托前进，飞越过2个断崖，下车，爬上铁杆，注意第二根需要借助反弹墙跳跃。然后跳到对面墙檐，拉动机关形成飞跃道路。然后反身干掉蜘蛛，驾驶摩托飞越过继续前进，最终来到有很多石像的房间，发生剧情。接着拾取角落的2根铁棍，依次插入2各没有权杖的雕像手里，触发机关，接着将雕像转动到面朝外。分别转动4个雕像可以打开4扇门，先通过楼梯进入其中的一到，注意来回积压的大石块，进入的时候快速奔跑即可，到最深处获得石板，返回出去的时候，需要用皮鞭将对面空中的石块拖下来拖至中间位置，然后趁着间隙跑到中间石块上，再快速脱出，干掉蜘蛛，将石板放到中间凸起的圆形石头的小槽中。然后借助鞭子套住跳环，上到高处进入另一个门，途中翻滚通过障碍物，获得第2块石板，然后返回同样放置在中央石头小槽内。然后通过楼梯旁跳跃到旁边的横木柱上，不断攀爬跳跃进入第3个门，门内道路有喷火机关，注意使用空中的铁杆躲避通过，取得第3块石板。最后一块，需要借助墙的反弹跳，然后经过攀爬跳跃抓住铁柱子，接连几次铁柱跳跃，最后进入最后一道门，门内道路有堤上冒出的铁枪，注意刚过铁枪，请马上按下蹲键躲过飞刀，连续2次机关。最后获得石板，然后从右侧墙壁攀爬出去。返回大厅后，将所有石板放置在中央的石头上，将所有石像推动到中央背后石头，然后入口附近的地面有2块石板可踩动，将摩托车停在一块上面，然后劳拉自己踩另一块，触动机关，出现新的入口。

一直前进，摩托无法前进的地方，拾取狮子头，然后抓石头，爬洞步行前进。剧情后，沿着路向右边走，消灭途中的幽灵怪物，这里用枪射击，等到目标倒地，可以按Y键踩碎怪物彻底消灭。绕行一周来到喷水兽附近，从侧面跳跃拉动嘴上的横直杆，关闭喷水。然后通过入口的墙檐攀爬向下走，着陆后，绕行一周，走到底下第二个喷水兽侧面，利用反墙跳，抓住拉杆，关闭喷水。然后从喷水兽侧面直接向下攀爬来到出现的中间平台，使用鞭子转动中间的石柱，转到底触动机关，又一道隐藏入口出现。攀爬旁边的柱子，进入后发生剧情获得宝藏。接着出来，操作有蓝色条纹的石柱，移动到地势凹陷的位置，从旁边柱子顶使用鞭子上升，然后原路返回。走出后，驾驶摩托脱出，途中需要移动蓝色条纹石头开辟道路。返回入口处，将狮子头放回原位，扳动开关，驾驶摩托飞跃大洞脱出。



—Chapter.5—

剧情后，驾驶摩托一路前进，在大门前，下车。按Y键拖动打开大门，继续驾驶摩托前进，剧情后，驾驶摩托一路沿着螺旋道路向下走。注意这里请沿着道路外围路径行驶，因为途中有很多洞穴，必要的时候完全可以开到墙上飞驰过去。最后来到最底下，发生剧情，全灭全部的幽灵骷髅，然后拾取地上的3块方块石头，依次放入中间的大石柱上，然后转动石柱，观察地面的图案，使手接触的图案和地面的图案相同，触发机关，石柱转动。接着开始向上爬，注意掌握好节奏，抓住枝干登平台的时候，注意要先向外移动。除了最底下已经转动好的图案，一共还有3个，基本方法都一样，向上攀爬，登上平台，转动图案相同，地面出现新的光束。4道光束开启后，触发机关，大门打开。然后原路返回下面，用手拖开大门，驾驶摩托驶入。里面的地形有些复杂，不过只有一条路能够到达出口，在路口看到远处光亮的出口后下车。

朝着光亮大门前进，干掉途中的骷髅，来到大厅，刚走石桥没几步，发生剧情，石桥断裂，这里需要玩家在滑落时间内跳跃抓住对面的墙檐，注意快速移动，因为墙檐会塌落，转到另一面，跳跃到旁边的铁杆，注意铁杆会落下，快速移动到平台，然后又是滑动中跳跃到对面的木杆，接着攀爬跳跃前进，在看似没路的地方利用反弹墙跳跃到平台顶。接着继续攀爬来到有了上下来回移动的石锤房间。抓住石锤的边缘，上升，然后跳跃抓住铁锁链，慢慢传送到对面平台，然后连续荡跳过地面的滚轴。接着眼前出现摆动的大的石锤，这里需要跳跃抓住石锤的边缘，然后平移到侧面，等摆锤摆到对面静止的时候，然后跳跃抓住旁边的边缘，平移跳跃来到另一个方面，这里有可前面房间类似的机关，2各不动的石锤，通过铁锁链移动到最高绳索上方，落下抓住绳索，然后旋转跳跃抓住高处石锤的边缘。石锤落下砸死蜘蛛，然后干掉2只蜘蛛，拾取外面平台的宝藏。接着返回刚才石锤不动的房间，机关运作了，依靠上升的石锤抓住高处的铁锁链，然后来到大厅摆动的大石锤前，依然是跳跃抓住大石锤的边缘，等它摆动到对面，再跳跃抓住墙檐，平移然后跳跃到平台上，接着连续攀爬跳跃，然后干掉1个幽灵骷髅，通过跳环荡到右边的平台，然后继续前进，来到右边的房间发生剧情。出现体形硕大的幽灵骷髅，使用手榴弹灭之。接着利用撑墙反箱跳跃抓住上升的石锤边缘，按照前面的方法上到高处的平台。接着跳跃通过第一组滚轴，第二组上下都有滚轴处，使用连续按2次跳跃抓住支杆快速翻过，再通过摆动的巨型石锤，这里可以右平移到底，然后看准落点，直接落在中间的石桥上，接下来快速冲刺跑向楼梯，发生剧情，断裂的石桥崩塌。接着沿着楼梯前进，发生剧情，本关结束。

—Chapter.6—

跟第一关的油轮场景相同，可以使用上一关获得的雷神锤，使用方向键右更换，使用方法和枪械类相同，当然威力大得多。干掉甲板上棉全部的人，然后从船尾的门进入船内部。一路前进，走到底发生剧情。本关结束。

—Chapter.7—

剧情后直接潜水前进，顺着几个大石像面对面的路，一直向前游来到遗迹入口，平台上有机关但无法扳动。根据提示，需要开启左右两侧的4个机关控制和移除扎在铁链中的石像的宝剑。面对遗迹左右2侧各有2个小房间入口，右侧入口进入后，游到底然后向上游浮出水面，上平台，利用梯子和支架上到最顶的平台获得第1个机关道具。左侧入口进入后，先游到底，途中会获得第2个机关道具，然后上浮到顶，靠近顶部有个门，反向游入会获得第3个机关道具。然后原路返回，在入口第一个转弯处，向上游，浮出水面，仍然是利用爬梯和支架上到顶，获得最后一个机关道具。全部按照到左右两侧的机关处。接下来需要移除宝剑了，游到右侧第一个石像头部后面，会发现机关，但是因为缺少齿轮无法运作。拾取海底的2个齿轮依次安装。这样共需扳动开关升起3个石像的宝剑。然后返回遗迹平台的开关，扳动后大门打开。

进入大门，游泳前进，走一段比较长的道路后，走上陆地发生剧情。剧情后，先不要急着前进，站在高台上用雷神锤干掉下面的幽灵骷髅。落下后，先跳到左边躺在水中的柱子上，然后走过去跳跃到对面平台，按Y键激活柱子的标记。接着中间的返回平台，注意正前方有个小的躺在水里的铁柱，跳上去，再向右跳抓住石板，然后跳抓铁柱，爬到顶上，跳到对面高平台上。接着继续跳到前方柱子顶落下，这里需要作2件事情，首先向右跳到平台，激活另一个图案。接着返回再跳向左边躺在水里铁柱，跳跃对面平台，然后抓石板，最终来到了大厅对岸的平台上。发生剧情后，继续前进，途中遭遇大量的幽灵骷髅，使用雷神锤尽情的杀吧。全灭后，继续前进发生剧情。

剧情后依然是继续前进，途中干掉3个巨型骷髅。来到最终场景大厅发生剧情，剧情后向右边跳跃到小平台上，然后一路攀爬不断向上，注意途中恶魔女会释放火球攻击，平行移动躲避即可。登上平台后，一路快速冲刺到尽头，推动蓝色花纹的石头，接着从正中间跳上斜在的柱子，滑到下一层，利用吊扣荡到对面，一路前进，接着利用吊扣落到底层。底层有2个石柱需要推动，不断跳跃前进找到它们推动就可以了。

然后寻找可以反弹跳的石柱，跳跃过去，利用反弹跳到高处抓住墙檐。一路向上，然后通过攀爬返回有吊扣的场景，接着破坏这一层的倾斜石柱，然后利用前面荡过缺口的吊环。这次不用荡了，直接向上爬，然后向右跳抓住边缘，登上平台，然后跳到移动的平台上，再看准时机跳跃到蓝色斜柱的平台，接着到蓝色斜柱背后破坏机关。然后使用吊环从前往落下，然后依靠移动的平台向中间转动的石柱靠拢，最后跳跃到中央石柱上，逐步向上爬，注意途中会有恶魔女的3连火球，抓紧时间跳到上面一层即可。最后看准脚下，落到最后的斜柱上，一直滑到柱子的背后，破坏最后的机关，发生剧情。至此，本游戏结束，艰苦的历程并没有白费，劳拉得到了一把古老的弯刀，这是否给下一作留下了伏笔呢？本作的流程攻略到此完全结束，感谢大家的耐心观看。

导演/小沛 策划/风林 小沛 编剧/全体 演员/全体 制作/电击收藏 摄影/咕噜 艺术指导/风林 视觉特效/咕噜 助理导演/菜团 伙食/达人 客串/全体

助理导演 菜团

导演 小沛

客串 重磅达人

2009年 电击收藏全新改变 尽在次期 等你一起狂High!

电击收藏!!! DVD

2008年，电击收藏有不少创新，例如将闯家视频化、增加大量字幕信息、在光盘中附送电子攻略文档，在接下来的新一年，我们仍将保持让你惊喜的创造力，更加丰富的电击收藏即将于12月中旬到来，请腾出你的光驱，尽情体验新乐趣。



精彩节目即将到来！



历代主角齐聚一堂
全新对战再现经典之作

游戏充分利用了体感操作，不过种设定这对于本作来说还是比较“累”的，玩家如果没有配置经典手柄或是NGC手柄的话，建议在OPTIONS目录下的CONTROLS子菜单中把双节棍的操作类型设置为“B”，如此可以稍微减轻操作时的体力消耗，而本文的攻略也会以双节棍手柄的“B”类型按键为默认操作。



游戏的模式简介



游戏模式	简介
STORY	故事模式，初期可选人物只有SIMON和ALUCARD，不过每次打穿本模式都会加入新的角色，只要玩家不停的攻破新人物的故事模式就可以把各个角色的故事模式收集全，而且隐藏人物也会一一出现。
ARCADE	街机模式，包含了人物的装饰品或是音乐、声音等要素，玩家只要不停打穿本模式即可获得这些要素。
CASTLE	恶魔城模式，本模式为玩家准备了30个任务各异的房间，其中包含了大量地隐藏要素，详细的心得请见下文。
VERSUS	对战模式，玩家与好友众乐乐的首选模式。
SURVIVAL	挑战模式，游戏中敌人会以车轮战的方式连续与玩家发生战斗，直至战败，玩家每次战斗胜利后只会获得有限的补给。
Nintendo Wi-Fi Connection	联网对战模式。
TRAINING	练习模式，玩家可以在这里随意选择人物进行连续技的训练。
TUTORIALS	训练模式，进入模式后系统会逐一为大家讲解关于战斗的各种知识和技巧。
ACCESSORIES	装饰品模式，可以确认已经获得的各种饰品，或为角色进行佩戴。
GALLERY	欣赏模式，玩家在这里可以欣赏已经获得的人物原画或是各种声音。
OPTIONS	游戏设定，玩家在这里可以变更游戏的难度或是操作方式，也可以查看自己在街机模式或是挑战模式的成绩。
CONNECT TO DS	通过本模式可以与DS的《恶魔城：被夺走的刻印》进行联动，联动之后玩家可以获得DS版“恶魔城-被夺走的刻印”的女主角SHANOA和2件饰品。



战斗操作、系统说明



本作与大多数格斗游戏相同，屏幕上方两侧的计量槽为人物的体力，当体力消减完毕后人物便会战败。体力槽中央的数字为对局的时间限制，当时间结束但却未分胜负时，玩家与对手的剩余体力就会成为评判胜负的标准。屏幕下方的技量槽是人物的能量，蓄满后可以使用必杀技，而能量槽旁的红心数量则是发动副武器攻击的必要数值。

游戏中的具体操作及系统下文会详细的为大家介绍，玩家可以通过游戏中的训练模式或练习模式进行实践、练习。另，下文中的操作按键为双节棍手柄B类控制方式。

Castlevania Judgment

本作是恶魔城最新登陆Wii平台的尝试之作，之所以说尝试，是因为游戏一改系列共同的动作过关模式，成为了全新的对战游戏。玩家将操作恶魔城系列中脍炙人口的角色，使用各种魔法技能和系列特有的经典驱魔道具，为争夺最强而战斗。并且，游戏充分发挥Wii体感操作的优势，使得操作简单而带入感强。游戏的模式除了故事模式外，还设定了挑战类的恶魔城模式。虽然本做还有一些不尽人意之处，但是相信如果把握得当，恶魔城系列完全可以开辟出新的游戏模式。□文/www.goingamer.com paladin

NINTENDO Wii	本刊译名：恶魔城 审判		2008年11月18日	
	FTG	KONAMI	49.99美元	美版
	DVD	1-2人	1格	15岁以上

BEGINNER（入门篇）

移动： 通过推动左摇杆可以控制角色进行移动，移动动作因人而异。

跳跃： 通过C键可以控制角色进行跳跃，跳跃过程中再次按下C键可以进行二段跳。

主武器攻击： 按下B键为主武器攻击，只要连打B键即可发动固有连续技，空中也可以发动攻击。

特殊攻击： 在按住A键的同时按下B键即可发动特殊攻击，特殊攻击可以通过推动左摇杆、或是长按A键发生变化（A键蓄满后角色身上会有闪光提示），特殊攻击同样也可以在空中发动。

主武器攻击取消： 连打B键发动连续攻击时，玩家可以按下跳跃或发动特殊攻击来中断取消普通的攻击动作，从而形成华丽的连续技。

副武器攻击： 按下十字键下方向后可以发动副武器攻击，副武器攻击会消耗右下角的红心数值，副武器攻击同样可以进行蓄力，蓄力完成时角色身上会有闪光提示。副武器种类及效果见下表：

副武器名称	效果	蓄力效果	消费红心数（非蓄力/蓄力）
DAGGER	射出一枚匕首进行攻击	射出五枚匕首进行攻击	1/2
HOLY WATER	扔出圣瓶进行攻击，圣瓶掉落地上后可持续燃烧	利用圣瓶进行攻击，圣瓶掉落地上后会向四周蔓延燃烧	3/4
CROSS	投掷出十字架进行攻击	用十字架的力量发动光柱攻击	2/5
AXE	掷出斧子进行攻击	掷出斧子进行攻击	2/3
BAT SWARM	召唤蝙蝠攻击敌人，蝙蝠飞出后具有自动锁敌效果，蝙蝠环绕在目标身边时目标会徐徐伤血	利用蝙蝠之力发动攻击，本攻击具有自动锁敌效果	2/6
GALE FORCE	放出两只青鸟进行攻击	放出五只青鸟进行攻击，五只青鸟会一一从空中落下，具有自动锁敌效果	2/7
JAGGED EARTH	脚边升起岩石进行攻击	身体周围升起大量岩石进行攻击	3/6
GRAVITY CIRCLE	释放重力攻击自身周围	释放重力攻击敌人，具有自动锁敌效果	2/10
POISONOUS BLOW	放出毒雾让目标中毒，目标中毒后一段时间内体力徐徐下降	放出环绕自己的大片毒雾，目标中毒后一段时间内体力徐徐下降	3/6
STOPWATCH	静止时间（约2秒）	静止时间（约5秒）	10/20

防御： 玩家长按Z键可以让人物做出防御动作，防御是减少伤害的最简单办法，但需要注意的是有些攻击是无法防御的。另，受到连续的攻击时防御状态会被破坏，此时角色不但会出现很大的硬直，能量槽也会被清空。

必杀攻击： 华丽且具有超高杀伤力的绝招，玩家只要挥动主控制器即可让人物发动自己的必杀攻击。必杀攻击虽然强力，但却有着发动速度慢，被防御后易被反击的缺点。

NTERMEDIATE（中级篇）

破防攻击： 按住防御键后再按攻击键可以发动破防攻击。破防攻击顾名思义无法防御，掺杂在普通连续攻击中可以有效地打乱敌人的节奏。另，除了使用特定的攻击可以破坏敌人的防御外，连续发动普通攻击也是可以破坏敌人的防御的，不过需要连续多次命中防御中的敌人才行。

回避： 对待敌人发动的进攻，玩家除了防御还可以选择回避，只要挥动副控制器就可让人物做出翻滚或是隐身的回避动作。回避时角色会有一段默认的移动距离，而在回避过程中角色会处于绝对无敌状态，不过回避结束时角色也会有一些硬直，所以也要谨慎使用才行，成功回避掉敌人的进攻后积极组织反击才是回避的最大魅力。

翻滚起身： 当玩家被攻击命中倒地后，可以用翻滚起身来摆脱敌人的穷追猛打，只要在倒地状态下推动摇杆即可让控制角色朝指示方向进行翻滚起身，而翻滚起身的过程中自然也是无敌状态的。

受身： 虽然玩家可以通过翻滚起身来有效躲避敌人的压制，但玩家本身在倒地状态中也是会受到敌人攻击的，为了避免倒地情况的发生，受身就是玩家必须好好掌握的课题了。在角色处于被攻击浮空状态时，即降落地的瞬间按下B键就可以使用受身恢复成站立姿势，从而有效地控制己方倒地后的不利战局，不过需要注意的是受身并不能有效的拉开与敌人之间的距离，所以如何操作还需根据战况随机应变。

战场道具： 各个场景中都有可破坏的烛台、箱子等道具，玩家通过攻击将它们破坏后就可以拾获掉落的道具，包括红心和各种副武器等。除了破坏这些设施获得道具外，玩家还可以选择靠近这些设施同时按A+Z键将它们作为飞行道具丢出，也可以有效地牵制敌人。

战场环境： 玩家除了要对付战场上的敌人，也要小心各个战场上的各种机关、设施，比如恶魔城广场的僵尸、机关房的钉板、钟楼的旋转齿轮等，不过这些设施并非只会妨碍玩家，好好利用的话也可以给对手造成不小的麻烦。

ADVANCED（高级篇）

副武器等级： 战场道具中除了红心和副武器可以拾获外，还可以获得标有"II"、"III"字样的道具，玩家拾取后副武器的的等级也会提升到相应的2、3级，副武器的级别数代表了最大连续发动次数，可连续发动的副武器自然可以更有效的攻击敌人，不过玩家首先需要足够的红心作为后盾才行。

连续技： 玩家在游戏时想要一口气消减敌人大量的体力，那么连续技的熟练运用就是必不可少的了。游戏中的连续技公式为："普通技>特殊技>副武器攻击>其他"，大部分角色都可以直接套用，敌人防御住玩家的攻击时，还可以混用破防、跳跃等技巧迷惑对手。虽然强力的连续技需要长时间练习才能保证成功率，但为了一发逆转的效果花点时间还是非常值得的。

恶魔城模式心得

恶魔城模式由于关系到相关角色的原声及原画收集，而且还可以获得大量的装饰品，所以玩家务必控制各个角色一一进行挑战。

本模式中共包含了30个房间，每个房间都必须经历一场战斗才能通过，而只有玩家通过了当前的房间，才能继续挑战后续的房间。每个房间内的战斗都会有随机的条件或是任务来约束玩家，加之该模式下的CPU相对其他模式难度较高，整体来说本模式还是很有难度的。本模式的战斗与一般战斗的最大不同是，通过攻击烛台等设施除了可以获得红心等道具外，还可以获得恢复体力的食物等道具。

恶魔城模式中，玩家在蓝色的房间内可以进行存档，储存当前房间的突破进度，由于玩家在任意房间内挑战失败后，都需要读取最后的存档才能再次挑战，所以为了防止功亏一篑经常存档是必须的。另外在玩家挑战各个房间时，即便挑战胜利体力也不会恢复，只能到蓝色的存档房间才能恢复体力，需要注意的是当玩家在各个房间之间进行移动时是会随机遭遇杂兵战的。



30个房间的任务要求虽然形形色色，但无非如下几种，不过玩家还须注意随着关卡的深入，这些要求的难度会逐步提升。

各房间可能出现的随机任务：1、限制时间内消灭敌人，同时可能会附加增强敌人攻防或削弱玩家能力的规则，2、限制时间内收集一定数量的道具，3、限制时间内破坏一定数量的设施，4、坚持一定时间不被打败，5、将对手击落场外，6、使用副武器击败对手，7、使用必杀技击败对手，8、战斗中达成指定的连击HIT数。

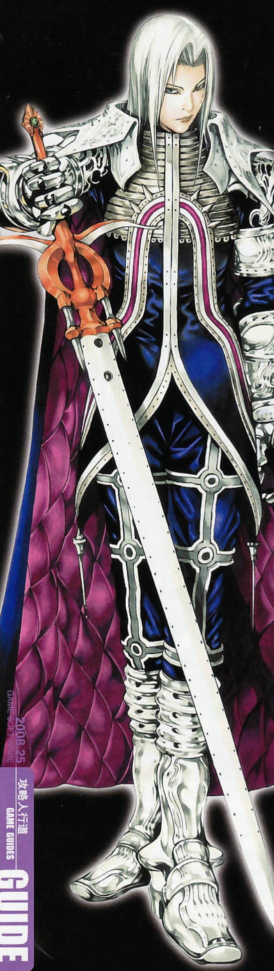
练习模式设定说明

不论玩家是菜鸟还是达人，熟悉系统、练习连续技都是不可获缺的课程，这时TRAINING模式就成了玩家的不二选择。在该模式下，玩家可以自由的选择角色和对手，并且通过练习战中按下"+"键的菜单还可以设对战斗细节进行设定，设定项目及其相应的作用说明如下：



←在练习模式中玩家可以先熟悉系统操作，以便更加了解游戏细节。

设定项目名称	作用说明
RESUME GAME	结束设定开始练习
OPPONENT ACTION	本项目可以设定对手的状态，其中包含了如下设定：DO NOTHING（无动作）、GUARD（防御）、JUMP（跳跃）、USE SUB-WEAPON（使用副器）、USE CHARGED SUB-WEAPON（使用蓄力副武器）、USE GUARD CRUSH（使用破防攻击）、FIGHT NORMALLY（CPU控制操作）、2P CONTROL（2P控制操作）。
CPU DIFFICULTY	本项目为设定对手为CPU操作时的战斗难度，EASY最低，BRUTAL最高。
HEARTS	设定红心的数量状态，MAX为始终保持最高99个。
HYPER GAUGES	设定能量槽的状态，MAX为始终保持全满状态。
1P SUB-WEAPON	设定1P的当前副武器
2P SUB-WEAPON	设定2P的当前副武器
SUB-WEAPON RAPID FIRE	设定副武器的等级
MOVE LIST	确认选择角色的出招方法
RETURN TO CHARACTER SELECT	退回选择角色换面
RETURN TO MAIN MENU	退回模式选择画面



历代恶魔城角色齐登场 使用自身擅长的武器对战

SIMON

作为主角的SIMON在本作表现感觉中规中矩，不论攻击判定或是技能性能都只能算是普通水准，但其整体性能均衡，容易上手是他的最大优点。不过SIMON的缺点也是比较明显的：没有发生特别快的攻击招式，而且没有比较直接的突进系攻击，在与敌人保持一定距离时总会感觉有些别扭，倒是尽量贴近敌人穷追猛打的战术比较适合这名角色。

推荐副武器： CROSS、STOPWATCH

推荐连续技： 左摇杆+B*3>A+B>B>副武器STOPWATCH >必杀技

连续技说明：普通的三连击结束后，特殊攻击需要看准时机发动，如果发动太早可能打不中对手，特殊攻击之后的单发B键算是特殊攻击的延伸技，角色会自动跳起，之后在空中发动怀表定时，落地后再发动必杀技就可以命中还没有解除被暂停状态的对手了。副武器可以替换成2级的CROSS，落地后同样可以接驳必杀技，不过十字架的发动时机相对要求要高一些。

ALUCARD

作为国内玩家最最熟知的恶魔城主角，ALUCARD少爷有些辜负了大家的期待，不但其人物造型没有原作唯美，就连身手也失去了原作中的潇洒和敏捷。虽然相对“月下”该人物让人有些怨念，但其在本作中的实际表现其实还算相当不错的，攻击范围大而且判定高，地面发动的特殊攻击不但具有良好的锁敌性能而且可以连续发动，用来骚扰敌人、取消普通攻击的收招硬直都是不错的选择。另外，ALUCARD在靠近烛台按下“Z+A”后虽然不能将烛台丢出，但却可以提升自身的攻击力，这个花哨的技能虽然成功后可以大幅提升自己的攻击力，但可惜发动过程太过漫长。

推荐副武器： CROSS、STOPWATCH

推荐连续技1： B*4>A+B>副武器CROSS *2>必杀技

连续技说明： 十分简单容易掌握的连续技，普通攻击的第四下角色会自动跳起，此时在空中发动特殊攻击并连续使用两次十字架，落地后就可以连接必杀技了，唯一的遗憾是需要2级CROSS才能顺利完成连击。

推荐连续技2： 左摇杆+B*2> A+B >副武器CROSS>左摇杆+B*2> A+B >副武器CROSS >必杀技

连续技说明： 相对上一连技来说对环境的要求有些高，对手非版边时才能成立，不过却只要1级CROSS就可以连接必杀技。冲刺攻击的第二下可以让敌人和我方同时浮空，此时第一时间顺序发动特殊攻击和副武器，如此落地后再次使用冲刺攻击就可以命中对手，再次浮空后仍然第一时间发动特殊攻击和副武器，此时由于距离关系副武器的十字架一来一回可以系数命中敌人，而在这过程中玩家就可以把必杀技融入其中了。

MARIA

该人物貌似是“月下”中的MARIA，不过其形象……MARIA的普通攻击动作虽然动作迅速，但判定很小，与敌人相距很近的时候反而十分容易打空，相对的该人物的几种特殊攻击都很强，不但攻击力高，而且攻击范围大，只是循环使用几种特殊攻击就可以轻松面对大部分敌人了。MARIA的必杀技攻击发生很慢，很容易被敌人躲过进行反击，所以还需谨慎使用。另外本人物在各种攻击动作中会随机摔倒出现失误（萌？），虽然无伤大雅但却难免落下对手反击的隐患，不过还好MARIA摔倒的概率不是很高……

推荐副武器： GALE FORCE、CROSS

推荐连续技： B*3> A+B > A+B

连续技说明： 十分简单的连续技，攻击力不算高但却很安定。第一个特殊攻击敌我同时浮空后，第二个特殊攻击推荐使用蓄力特殊攻击大海啸。

CORNELL

CORNELL的蓄力特殊攻击是进入觉醒状态，此状态下的角色攻击技能优化，攻击力暴涨，而且破防能力一绝，随便两三下攻击就能打破敌人的防御。不过可惜的是觉醒时间与自己的能量长度成正比，觉醒的同时能量槽就会徐徐下降，待能量槽清空后便会恢复普通状态，最要命的是恢复普通状态的时候角色还会出现喘息的硬直，可谓大大的不利。尽管如此，觉醒模式还是值得一用的，毕竟高风险高回报，如果玩家发挥正常，一次觉醒就解决对手也不是什么难事，如果能配合怀表停止时间，更是如虎添翼。人物的整体战术也是围绕觉醒这一思路展开的，普通状态下就多利用各种机会积累能量，待时机一到就用觉醒状态反扑，不过人物的普通状态相比要弱出很多，玩家必须好好熟悉才行。

推荐副武器： STOPWATCH 、JAGGED EARTH

推荐连续技1： 普通状态下左摇杆+B*2>A+B>B*4

推荐连续技2： 普通状态下B*3>副武器HOLY WATER >必杀技

连续技说明：第一套连续技虽然伤血较少，但却是非常稳定的连续技，简单且实用，十分每次命中对手可以积累1/3的能量，可以有效配合上述的觉醒战术。第二套则是必杀连技，发动同样简单。

TREVOR

相当豪爽的一名角色，不论是外表气质还是招式表现，都给人十分硬朗的感觉。TREVOR的招式都很简单，不论普通攻击还是特殊攻击特点都是HIT少攻击力高，而他的招式性能相对SIMON来也说强化不少，至少弥补了SIMON没有突袭技能的弱点。

推荐副武器： CROSS、HOLY WATER

推荐连续技1. 普通攻击>左摇杆+A+B

连续技说明： 简单实用的连续技，两种普通攻击都成立，虽然没有什么技术含量，但在战斗中却十分有效。

推荐连续技2. B*2>副武器HOLY WATER >必杀技

连续技说明： 同样是十分简单的连续技，两段普通攻击后只要第一时间丢出圣水，之后就能接上必杀技，典型的高攻击低操作，不过由于两段普通攻击的反应时间较短，玩家还须多多练习才行。

CARMILLA

CARMILLA的大部分攻击范围很小，但胜在攻击判定发生快。配合摇杆的普通攻击具有很强的突袭性，而且安全系数高，一击不中立刻逃跑也来的及；而普通攻击则HIT数高，容易让玩家确认命中，方便接驳其他攻击；破防攻击也十分隐蔽，虽然无法后续接招，但却能有效地迷惑对手。相对来说本角色几个特殊攻击显得有些薄弱，地面特殊攻击的第一段虽然具有回避效果，但实战中作用并不大，倒是空中的特殊攻击，融入到连续技后作用十分重要。

推荐副武器： STOPWATCH、POISONOUS BLOW

推荐连续技1： 左摇杆+B*2>A+B>副武器STOPWATCH>必杀技

推荐连续技2： B*3>跳跃B*3>A+B>副武器STOPWATCH>必杀技

连续技说明： 这两套连续技的概念相同只不过起始技不同，起始技各有特点，玩家可以在战斗中灵活运用。第二套连续技的B*3后角色会自动跳起，但玩家必须再次跳跃才能再发出空中三连（空中二段跳）。另外上述两套连续技的副武器发动时机都是在CARMILLA特殊攻击落地并自动弹起的瞬间发动的，如果玩家没有怀表副武器，也可以替换成放毒，虽然之后无法再接驳必杀技，但同样可以给对手施加不少压力。

SYPHA

SYPHA也是一位偏重魔法牵制攻击的角色，其本身的物理攻击很一般，速度和判定都很弱，不过特殊攻击方面就丰富多了，各种属性的魔法威力和范围都还不错，不过攻击距离就稍微短了点，所以玩家在使用这名角色时，还是要多注意自己与对手之间的距离的，多用自己的大范围和高判定魔法来压制对手，尽量不要被对手甩出太远距离。另外SYPHA的必杀技有效范围同样很短，玩家多多留心吧。

推荐副武器： CROSS、GALE FORCE

推荐连续技1： 左摇杆+B*2> A+B*2>副武器攻击

推荐连续技2： 左摇杆+B*2>副武器GALE FORCE蓄力攻击>必杀技

连续技说明：第一套连续技中的特殊攻击为火魔法攻击，如果之后的副武器为三连发十字架的话还可以接驳必杀技，第二套的必杀连技需要提前蓄力副武器，之后只要普通攻击将对手浮空后发动蓄力青鸟就可以后续必杀技了，十分容易操作的连续技。

GOLEM

本角色体型巨大，攻防超高，随便几下攻击就可以打破对手的防御，不过相应的，本角色的移动能力和攻击速度就慢的太多了。GOLEM的各种攻击都很简单，但招招致命，如何成功命中敌人是玩家的首要课题，另外GOLEM的必杀技具有硬体效果，可以硬抗掉对手的攻击发动必杀。GOLEM的回避是快速移动，玩家只要推住方向它便可以一直滚动，但移动的过程中却并非无敌状态，虽然硬体效果不会让滚动停止，但却依然会被对手攻击伤血。战术方面推荐尽量压制对手，尽可能不要让对手逃出自己的攻击范围，只有这样才能有更多机会获得胜利。

推荐副武器： STOPWATCH

推荐连续技： B*3>左摇杆+A+B

连续技说明： 本连续技不但攻击力高，而且对方如果全部防御的话必定被破坏防御，如果恰巧对方破防，玩家再使用副武器进行追击就可以乘虚而入，副武器若是选用的定时怀表，那就能接驳必杀技了。

ERIC

角色的武器为矛，但由于攻击多以刺为主，所以攻击范围也并不是很理想，而且相对其他角色来说其攻击速度和频率都比较低。ERIC的特殊攻击也多以物理攻击为主，不过蓄力特殊攻击的飞弹相当强力，而且具有锁定效果，玩家可以多多使用。必杀技方面与大多数角色相同，发动较慢但冲刺判定较远。总体来讲属于比较平均的角色，近战远战皆利，远距离时多利用飞行道具牵制对手，近战时就发挥自己长矛攻击距离够长的优势即可。

推荐副武器： HOLY WATER、CROSS

推荐连续技1： B*3 >副武器HOLY WATER>B*3

推荐连续技2： 左摇杆+B*2>副武器STOPWATCH或CROSS*2>必杀技

连续技说明： 第一套连续技属于简单实用的基础连技，无任何难度。第二套连续技的副武器部分，使用怀表定时的话也没有什么难度，若是换成十字架攻击的话就需要注意一下两次十字架攻击的节奏，否则必杀技就会落空。

GRANT

相当难缠的一名角色，他的放箭特殊攻击效果基本等同副武器DAGGER，远距离可以非常有效的牵制对手，而近战时的普通攻击也有较快的出招，可惜的是本角色没有攻击力较高的连续技，虽然必杀技比较容易连接，但实战中毕竟机会不多，所以玩家在使用这名角色时，应尽量与对手保持距离进行牵制，偶尔偷袭一下发动必杀连续技是最理想的了。

推荐副武器： HOLY WATER

推荐连续技： B*2>A+B> A+B>副武器 HOLY WATER >必杀技

连续技说明： 十分容易连接的连续技，攻击力也十分可观，第二下特殊攻击将敌人浮空后第一时间使用圣水攻击并连接必杀技即可成功，如果没有能量发动必杀，替换成其他攻击技能也可。

SHANOA

NDS版"刻印"的女主角，可以使用原作中的各种刻印发动攻击，人物的最大特点是攻守平衡，远近皆利。普通攻击默认为射箭，虽然距离不是很远但却基本能够达成牵制的目的；而左摇杆配合的普通攻击则速度快范围广，可以有效地发动近距离攻击；虽然必杀技发动速度慢并且判定小，但总算还能融入到连续技中，也算值的一用。另外本角的回避动作是原作中的快速移动，需要注意的是虽然快速移动没有距离限制但却并非无敌，对手的随便什么攻击都会击中角色。

推荐副武器： GALE FORCE

推荐连续技： 左摇杆+B*3>左摇杆+A+B>蓄力副武器GALE FORCE >必杀技

连续技说明： 需要注意的是蓄力青鸟需要提前蓄力，操作起来可能有些别扭。若是把副武器换成其他种类，虽然后续无法连接必杀技，但却可以接驳其他的攻击技巧。

AEON

拥有控制时间能力的角色，他手中的武器会随着时间的流逝而依次发出蓝、绿、金三种颜色的气息，玩家在每种颜色的时段发动蓄力特殊攻击的效果也不同，在其金色的状态发动蓄力攻击更是可以直接定时5秒左右，可谓逆天技能，不过定时技能发动速度缓慢，而且攻击范围有限，所以玩家还是得小心对手乘虚而入才行。AEON的其他普通技能比较平庸，范围和速度都只能勉强还算可以，另外，他的普通特殊技为当身效果，可以反击对手的物理攻击，对方被反后会出现踉跄，玩家此时就可以借机反扑。总的来说还是非常"无赖"的人物，只要用好当身和定时两个特技基本就可以玩弄对手于股掌了，必杀技虽然很慢而且没有无敌效果，但胜在可以无视敌人状态进行打击，配合定时技能绝对可以让对手抓狂。

推荐副武器： STOPWATCH、GALE FORCE

推荐连续技： 左摇杆+B*3>蓄力服务器GALE FORCE >蓄力A+B>必杀技

连续技说明： 普通技将对手浮空的同时，放出蓄力青鸟后顺势开始蓄力A键（需要提前蓄力副武器），之后就可以发动定时了（需要提前把武器积累成金色），再之后玩家随意发挥即可。玩家如果没有把武器蓄满至金色，也可以在蓄力青鸟攻击的同时追加别的攻击，另外本连技在当身成功后同样适用。

DEATH

传说中的死神，特殊技的飞行道具牵制效果很好，蓄力特殊技虽然比其他人的蓄力要求时间要长，但攻击效果不俗，不但有自动锁敌效果，而且还可以将敌人打出长时间的硬直，甚至之后可以接驳必杀技。但死神的其他技能相对来说就要弱得多了，不但攻击力平平，而且招式性能一般，说起来本作的死神不但形象令人"惊愕"，而且实力也有负"恶魔城管家"的招牌。

推荐副武器： STOPWATCH、POISONOUS BLOW

推荐连续技： 左摇杆+B*3>副武器 STOPWATCH >必杀技

连续技说明： 简单实用的连续技，如果玩家没有能量槽或是定时怀表，也可以考虑在普通技后接驳其他的副武器或是技能，这里推荐用毒雾来给对手施压。

DRACULA

对于这名最终BOSS，想必玩家已经非常熟悉他的强大了，其本身的各种无赖技能大家也应该都领教了吧，他的攻击虽然连续性较差，几乎没什么连续技技巧，移动速度也慢，但他的每种攻击方式都有独到之处，不但可以很好的牵制对手，还可以攻守一体的保护自身安危，只要玩家高兴，甚至只用特殊攻击就可以轻松打败大部分对手。DRACULA的体制比较特殊，虽然可以被连续技命中，但绝不会倒地，被具有倒地效果的攻击命中后人物会自动闪开，所以玩家在与这名角色交手时还须注意。另外，DRACULA的跳跃动作是浮在空中，在空中的攻击方式会发生一些变化，简单来说就是更无赖了，不过在浮空过程中DRACULA的能量槽是不停消耗的，所以也需稍稍留心。

推荐副武器： POISONOUS BLOW、STOPWATCH

必杀连续技： B*2>副武器STOPWATCH >必杀技

连续技说明： 普通攻击的第二下按键可以让火焰停止前进原地燃烧，命中目标后发动定时即可连接必杀技了。本连续技的实用性并不高，玩家在实战中倒不如利用能量来浮空牵制对手，不过玩家在对战如果选用DRACULA务必小心因为他的无赖而上演"真人快打"。







变身索尼克，利用强大连击技能拯救世界

索尼克足迹将跨越全世界

←左上角从上到下,依次是目前有几条命、环的数量、目前太阳能量的等级以及拥有的数量、目前月亮能量的等级以及拥有的数量。中间代表目标地点。

SONIC UNLEASH

本作为索尼克系列的最新作，基本上横跨了所有平台，但是从表现力和内容的厚道程度来说，次世代版都是最出色的。游戏在承袭系列作品的游戏风格的同时，还增加了的丰富的新要素，包括时间观念、索尼的变身、培养要素等等。可以看出，SEGA在不断努力探索索尼克的新出路。从此世代的表现来看，本作还算比较成功，画面靓丽清新，利用次世代的机能，大幅度提升了奔跑当中的速度感和冲击感。

□文/www.goingamer.com kpfaith

XBOX 360 X360	本刊译名：索尼克・释放		2008年11月18日	
	ACT	SEGA	49.99美元	美版
	DVD	1人	725K	全年龄

临场感十足的极限速度与传统打斗爽快感的完美结合

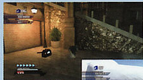
system 世界观庞大,场景鲜亮,速度感历代极限

游戏的系统采用剧情和动作关卡相结合的推进方式，游戏分为白天和黑夜2种场景模式。游戏的主要目的，就是不断前往各个大陆板块的城市，消灭怪物，恢复原状。所以以此，主线游戏下分为白天关卡和晚上关卡2种，只有2个关卡都完成了，才能与该城市的BOSS作战，恢复该区域。另外，游戏中还设定有除了主线相关外的，奖励关卡，玩家可以在不干扰主线的情况下，随意挑战。游戏中，主线关卡通常采用ACT1表示，其他奖励支线模式采用ACt2、ACT3……表示。还有，在城市中，与特定的角色对话，可以接受一些小任务，达成任务会获得各种奖励。



身手矫健突破重重机关

另外，游戏中还有个重要的概念，太阳勋章和月亮勋章，这些勋章作为一种可收集的道具分布在包括城镇场景、选关场景、战斗场景在内的所有场景的角落。每积累15个勋章，该系的勋章等级就会提升1，这样才能够进入到相应等级的战斗关卡，继续主线任务。换句话说，收集这些勋章是保证游戏顺利进行的前提条件。如果一次过关没有收集完全，可以反复进行相同关卡游戏。



挑战速度的极限，风驰电掣般的爽快

力大无穷技能华丽

本作的战斗系统可能和历代通常的索尼克有所不同，在传统速奔的动作模式下，增加了白天和黑夜时间观念。白天模式下，索尼克的过关模式和以前的系列相同，不断加速冲刺，不断躲避沿途的障碍和敌人。当处于晚上的时候，索尼克会进行变身，成为力大无穷，善于战斗的索尼克狼。该模式下，索尼克通过击败怪物获得经验，然后提升2种形态的能力。也就是说，本作的另一个新特点，就是增加了经验培养的元素，无论是哪一种模式下获得的经验，都可以随意给任意种形态的索尼克增强能力。并且，不同形态的能力方向完全不同，索尼克原型可以增强的能力包括：速度、能量环等，通过提升各个能力，加强索尼克奔跑的速度、加速冲刺的时间。夜间变身的索尼克，可以增强的能力包括：力量、连击、释放能量、防御壁，通过提升这些能力，加强索尼克攻击力、防御壁耐久度，爆走时间以及习得新的连击技能。



本攻略以主线流程推进为主要，分支任务和收集要素未过多提及

一开场就是索尼克是用神奇的力量进行星际大破坏，可是不留神中了邪恶博士的陷阱，同时索尼克变身成为狼。随后，掉落星球陆地上，遇到了被天空中坠落碎片砸到而失去记忆的飞行小怪物。索尼克决定让这个小家伙和自己一同冒险，希望能够帮助它找回失去的记忆。

接下来正式开始游戏，根据系统提示，通过LS控制索尼克的移动方向，A健跳跃，X冲刺撞击，B爬行，在第一个问号提示点处，会告诉玩家，途中通过不断的吃圆圈，可以增加跑动速度，同时左下角的Ring能量槽会不断积累，可以按X释放快速冲刺。沿着道路快速前进，通过加速跳板前进，绕着360度铁轨一周后，通过跳板跳过河。接下来的提示点会告诉玩家，地面上的红色机关接触后，可以将索尼克弹起。接下来，需要跳跃前进，然后到了一处无法跳上前进的大坑，系统有提示，在对面的瞄准准星对准红色起跳机关的时候，按X就可以借助机关通过，操作方法，直接向前跳，看到红色机关出现准星框，马上按X，这样就能再次起跳继续前进了。然后通过像是激光栏的checkpoint点。接下来，需要学习如何消灭怪物了。使用X冲击撞击消灭全部的4只机器人，有升降把手落下来，靠近抓住它自动上去。 接下来继续用冲击干掉挡路的怪物。过桥的时候，需要用LB、RB控制索尼克左右移动躲避障碍陷阱，最后快速到达目标地点。

剧情后直接向前走，进入选关舞台。走入中间金黄色的柱状物体内，进入Windmill Isle ACT2 。开始游戏后，利用前面的技巧不断前进，干掉机器人，抓住升降把手上升。接下来，需要用连续的锁定冲刺借助攻击怪物前进，跳起看到怪物身上出现准星，随后反复按X就可以通过了。接着一路冲刺，前进到一堵白墙处，会提示需要按住B下蹲通过，继续前进仍然需要下蹲前进，接着是攻击怪物，然后类似过桥的场景，通过LB RB控制左右移动。然后进入一个机关，看到X样的槽满的时候，按X水平喷射出去。接着前进途中，会提示你注意有黑猫图案的机关，接触它会让你落入陷阱。然后继续前进中，利用所定怪物连续冲撞通过断桥。接着没什么难度，注意迎面而来的陷阱即可。最后飞跃到终点。

太阳落山了，索尼克再度变回了狼的形态，似乎这样形态的索尼克增加了很多新的能力。接下来仍然是进入选关舞台，夜间的Windmill Isle ACT1 索尼克的夜间形态，操作有所变化，按Y键攻击，X键扔，A除了跳还有2段跳功能，B攀爬。游戏开始后，首先按X或者Y打破大门，然后，攻击途中的怪物，系统会提示收集紫色的小球，会积攒能量槽，当满了的时候按RB，可进入爆走状态。继续前进中，消灭全部怪物，这里注意可以按B，看到怪物身上出现瞄准星，在连续按B，发动连续攻击。另外，还有系统提示，怪物掉落的黄色菱形是经验，可以提升索尼克的能力。接着通过按B爬上平台继续前进。又会有提示告诉我们，按住RT或者LT，在操作LS可快速奔跑。来到一处无法通过石门前，左侧打破花盆会看到看门的蓝色机关，接着消灭全部的怪物，连续按B扳动开关，然后从左侧爬上高台，跳跃到升降竖直移动的升降台上，在跳跃到对面，然后继续前进，在柱子前按B爬到顶，在按A跳跃到高台，前进中遇到石门，靠近石门连续按B就可以打开。这里系统提示按B可以抓住怪物，按start可以进入系统菜单，其中Status可以查看状态，同时给索尼克的各个能力加点，Skill可以查看新的攻击技能，技能是通过增加各项能力的点数而习得的。干掉全部的怪物，出现可以手动提起的门。连续按B推起大门，全灭里面的怪物，然后破坏右侧的木门，拾取内部的红色道具放置在前方无法打开的门右侧的红色座上，然后向左转走，在左侧道路最尽头左手的门内，会有绿色的机关道具，同样放置在石门左侧绿色座内。石门打开，接着跳上平台，干掉怪物，然后走小心走独木桥，右转的时候需要向下按LS，抓着边缘向右移动才能通过。按X落到平台后，接着需要跳跃中按B抓住支架挡到对面，然后挡到最高处的时候，再按跳然后再按B抓住下一个支架。通过后，干掉怪物，抬门通过，最后扳动开关，进入后见BOSS。 BOSS打法很简单，他的一般攻击十分慢，等它攻击后反击就行了，跳跃震荡波通过跳跃躲避，最后使用QTE干掉过关。

本关为飞行关，完全是QTE按键考验，前期小飞机按照提示按键即可。BOSS出现后，要不停的根据提示按键破坏对方的攻击，当正中间门打开，出现数秒的时候，连续按时间下面提示的按键进行攻击，如此反复过关。沿着路一直向前走到底，上楼梯进入白色的研究所，发生剧情。博士似乎失踪了，必须到处打听博士的下落。和街边的一位妇女对话，得知博士的下落，接着返回入口和黄狐狸对话，选择前往MAZURI 。到达目的地，左转进入目标提示点，接着根据提示按住B移动箱子，借助箱子跳上平台，然后不断的跳跃然后按B向上，进入关卡点。

Savannah Citadel Night Act1

干掉机器人和周围的花，然后拉动右边的箱子到左边，压住机关开门。进入后干掉全部机器人和花，然后按住B 操作LS推动右边的转动杆，然后使用Y、Y、A技能跳上右边的台子，上到顶，推动箱子过桥压住左侧的机关，打开门进入。干掉全部机器人和花，然后抓住边缘的绿色小怪物，扔出去砸到对面的机关上，出现升降平台，借助升降平台进入下一个房间。接下来仍然是需要推动转杆，然后借助出现的平台，一路向上，然后跳跃移动平台，抓着边缘，移动到另一面。继续前进，接下来需要借助墙上的枝干向上跳，按B抓住后，向上推LS，然后跳跃按B，最后向右跳，然后借助怪物，跳跃抓跳跃抓到另一面，接着抓取绿色小怪物扔出去砸对面的机关，在抓取一个，跳上升降平台，在瞄准右侧面的机关砸，这样可借助平台到对面，接着不用管上面发光弹的怪物，下到底下，走铁杆到3个上下滚动的电刀前，第一个直接可跳过，第二需要先向外跳，在向里跳才能过去，然后来到对面平台，通过横的红色杆子连续的跳跃+B到对面，然后抓右侧的柱子上到顶，推开门进入下一个场景。先将靠里面的箱子推倒右侧的木架上，推动左边摇杆，升到和右边一样的高度，再上去将箱子推倒右面的支架上，在推动右侧的摇杆到底，然后通过跳跃到达上面的走廊。前进推起门，全灭里面的机器人本关结束。

找到博士剧情后，沿着小镇一路前进，走到出口处离开。然后是地图模式，使用LS移动光标指定目标地点，然后使用X改变白天或者黑夜，在地图的小图标右上的太阳代表白天，如果月亮代表晚上，按住X会导致时间流逝。接下来我们的目的地是MAZURI 。来到目的地，剧情后前往目标提示点，进入后走到关卡选择柱体上，开始 Savannah Citadel Day Act1。

Savannah Citadel Day Act1

索尼克白天状态冲刺关卡，前期没什么难度，掌握好X借助冲撞怪物即可。中期的斜90度冲刺请尽量靠近里面跑。后期，注意抓横枝干的时候配合X按键，最后腾空的QTE按键 Y、B、Y落地后过关。接下来直接开始BOSS战，共有2种模式，一种主视角需要使用LB RB躲避导弹，跳跃躲避滚雷。等BOSS靠近的时候，跳起按X攻击。第二种，侧面的视角，加快或者减慢速度躲避导弹，跳跃躲避滚雷。如此反复多次，战胜BOSS。

剧情后离开MAZURI ，地图界面选择SPAGONIR，前往研究所，白天无法见到博士，等到晚上，剧情后前往研究所，见到博士，与博士对话后，离开首都前往地图上面的HOLOSKA（有一条虚线连接）。到达后直接进入关卡选择点，迎面是一条河，这里需要白天恢复索尼克的原型，快速按X才可以直接过去。接着获得刺钉鞋，然后跳上圆形台子，跳起按B，反复3次开启大门。进入后，提示需要15个太阳勋章才能进入相应的关，如果不够的话，可以去其它关卡收集找找。 凑够15个奖章后，进入Holoska Day （Act 1） Cool Edge 。

Holoska Cool Edge Day Act1

索尼克原型的冲刺关卡，还是非常有些难度的。前期要注意奔跑当中跳跃跳过断崖，中期一定要注意吃足量的金环，在海面上按X冲刺保持不沉下去。到了第二次开冰车要注意尽量稳住平衡，保证顺利通过窄的道路。最后就是要准确地踩中飞跃点。

Rooftop Run Night Act1

返回首都，晚上进入 Rooftop Run Night Act1。前进没什么难度，都是全灭怪物后，会出现过版的机关，然后来到红绿的机关座这个版面，打破道路侧面的花盆会发现通路，里面有红色石头，再向前一点的左侧会发现绿色石头，防止机关座上门打开。进入后，全灭怪物，扳动右边的开关，滚下的大木桶破坏大门，出现通路。进入后，发现一只巨型怪物，击败它，旁边的木桶附近有黄色石头，拾取石头放入前面的黄色座内。接着继续前进，干掉所有的怪物，扳动开关，滚桶砸出通路，继续前进，干掉巨型怪物后，进入转动齿轮的房间。抓着齿轮不断向上，躲过带电陷阱，然后抓着枝干向上，如此反复最终来到顶端。走到大钟的下面，扳动转杆，使得大钟的左边指针完全水平，从右侧抓枝干跳到大钟的指针上。然后向左平移接着借助怪物落下，左侧会出现2只怪物，依然需要借助他们通过，连续抓跳。到达对面，消灭3个怪物，取得钥匙过关。

接下来街道发生剧情，干掉出现的怪物。接下来剧情，剧情后可以使用照相机拍照了，可以到博士那里看效果。和教授对话后，地图上出现的地点Chun–Nan，从地图画面前往Chun–nan，其实就是中国的缩影。来到这里首先需要和Li对话，街边右手的一个老太太，对话后得知老太太丢了什么宝物，答应帮助她寻找，然后和关卡入口的男子对话，这样就可以进入了。进入后沿着道路一直前进，是等级3的关卡，需要30个Moon勋章，要是不够就返回前面的关卡收集吧。

进入 Dragon Road Night Act1，沿着道路前进，全灭怪物，左转攻击破坏途中的障碍物。消灭道路的怪物后，扳动开关开门进入，向前走右侧打破障碍物，消灭所有怪物，建筑物周围可获得月亮勋章。接着从左侧道路继续前进，干掉怪物后，需要使用撑杆飞跃，连续按B即可。 接下来基本相同，消灭怪物，不断跳跃前进，最后消灭巨型怪物过关后，直接进入BOSS战，暗黑凤凰，打法很简单，拾

取周围的水瓶扔向它,然后等它暗淡了就攻击,最后使用QTE按键结束它,需要消灭3次。胜利后，发生剧情。

Rooftop Run Day Act1

剧情后，返回首都和博士对话，然后到关卡场景，从右侧抓机关翻墙过去，然后通过机关向上获得旱冰鞋，这样可以在墙上反弹跳了。出来利用反弹跳，进入RoofTop Run 太阳关卡。本关白天速奔关,中后期还是有些难度的。尤其是后期，大量机器人配合空中攻击，需要冲撞机器人攻击空中的飞行器，注意Ring能量槽，本关终点获得新的钥匙。

Dragon Road Day Act1

然后前往Chun-Nan，通过右边的最高处获得飞鞋，进入向对面飞，可进入Dragon Road Day Act1。前期没什么难度，中期需要掌握好转盘的时机跳跃，同时小心滚动的陷阱。在水里奔跑的时候要注意掌握好能量槽，控制使用频率，否则很容易就消耗光。另外经过3次转盘机关后，会出现发射激光的飞行器，跳跃躲避他的范围激光，左右躲避单线激光，另外注意屏幕的地雷提示，还有就是他会冲过来直接攻击，注意和他拉开距离，狂奔一会走到底本关结束。

对战BOSS Egg Devil Ray

接下来就可以前往首都选关场景，无法进入的红色BOSS传送点，侧面视角，BOSS会放出转动激光缩在角落躲避可，主观视角，BOSS会放出密集子弹，不过用跳冲刺可以轻松躲过，等它放出2个手臂的时候，在躲避导弹的同时全力冲撞攻击BOSS。如果看到手臂回来了，要小心了，对方要发出范围激光束，左右平移可躲过。如此反复过关。

接下来的游戏的推进方式都是相同的，不断提升勋章等级进入新的关卡，然后过一关和博士对话，确定下个目的地。这里不多做说明，只是罗列下跟主线相关的关卡及过法心得。另外，每个关卡都存在ACT2、ACT3的类似奖励关卡，大家有兴趣可以尝试下。

Holoska Cool Edge Night Act1

游戏开始后，一路前进，全灭怪物，使用二段跳跃过浮冰。接着全灭出现的怪物，机关台座可以使用，然后从左侧跳上高处，然后2段跳抓住对面，走到底拾取宝石，放入机关台座内，上方的门打开。全灭怪物，躲过电锯机关，抓着出现的支杆向上。接着消灭所有的怪物，然后抓着旁边的喷火怪，对着们喷火，消去冰冻，扳动开关进入。然后一路跳跃前进。在冰冻石门处，首先扳动开关，再转身踩地上的开关，门就会打开。进入后推动转柄到底，然后跳跃向上前进。然后根据提示攻击灰色的大冰柱形成冰桥，沿着桥通过，接下来仍然是需要借助喷火怪烧掉门上的冰冻。前进中需要抓着顶上的冰锥跳跃通过。最后干掉全部的怪物，本关结束。

接着进入旁边的BOSS传送点，Dark Moray，类似冰龙的形象。BOSS会从平台侧面伸出假头攻击，另外召唤冰球攻击，比较有效的方法是，等他转头攻击结束后，会出现停止休息状态，此刻，在台上，攻击周围的冰堆，然后拾取冰罐，扔出去冻结BOSS，然后直接攻击本体头部绿色发光处，不过不要贪多，BOSS会使用头旋转反击。战胜BOSS后，前往首都找博士，接下来剧情。剧情后来到Shamar 。在Shamar选关场景获得新的鞋子。然后跳跃落地进入Shamar Day Act1。

Shamar Day Act1

游戏开始注意系统出现的方向提示，及时改变方向，接下来没有太多的危险点，就是在游戏后段，会遇到伸缩的石柱，注意小心跳跃。

Shamar Night Act1

本关是类似阿拉伯风格的关卡，一路前进干掉怪物。然后，接着抓墙边缘，翻身跳跃上2楼。一路前进，然后从另一面落下，干掉全部的怪物。一路前进，推动箱子，踩着箱子抓山崖的支干向上爬。干掉巨型怪物，本关结束。这一关完全没有什么新注意点，大家根据前面的文章过法通过就行了。

接下来进入Shamar的BOSS战，本关的BOSS打法比较奇特，需要推动其周围的箱子，到远处的平台上。首先直接攻击它，等它趴在地上不同的时候，开始推动箱子。通过蓝色的槽放置箱子到正面平台上，然后会有雷电劈下来，BOSS遭受大伤害，将4格全部推入后，在攻击几下即可。战斗期间，注意躲避BOSS直接攻击和召唤的落雷，看地面上的圆圈跑位就可以躲过落雷。另外，BOSS会有特写必杀，不要慌张，中间会有提示QTE按键，只要按正确就可以破解。胜利后发生剧情。

Adabat day Act1

本关是海上关，道路窄，难度相对比较高，一开始需要注意摆动的斧头，按B键躲避。上岸后，跳跃过数个平台，一连串跳跃后，A、A、A、RB、X QTE大飞跃。接着选3个飞行机器人，躲藏他们的激光和火焰攻击，接下来继续水上漂，注意多吃环吧，否则很容易没能量冲刺。然后是快速弹跳加冲刺，跳跃过几个平台，飞行机器人再次出现，不过攻击方式没有变化。成功躲避后，继续水上漂，注意倒落的柱子，上岸后，上一关出现的机器人再次从后面出现，还是相同的躲避方法，接着过海，遇到平台机关，跳跃按B下压3次机关，然后是QTE，B、A、Y，继续前进，来到瀑布处，这里需要注意喷出的水柱。接下来，经过一段跳跃奔驰后，最后关卡尾部需要消灭机器人才能关闭，然后一连串的空中撞击前进。

Adabat Night Act1

游戏开始后，全灭怪物，借助抓怪物不断跳跃前进，落地后全灭出现的怪物。然后上木桥，干掉3只红蜂。然后接着弹簧支杆弹到对面。继续前进，全灭怪物后，水面出现平台，借助平台跳跃前进，然后再不断利用拉杆弹到对面前进。着陆后，连续按A举起门进入，干掉巨型怪物。踩动水边的开关，出现平台，踩平台到达对面。然后抓墙上的横梁不断向上，到最顶部才开关，瀑布中伸出可抓的横梁。借助横梁跳跃继续向前。落下后，全灭怪物。前进中，需要拾取宝石放置到角落的机关座内，然后借助出现的支架上到高处的平台，扳动开关开门，进入后消灭巨型怪物。这个场景共有4个机关，分别位于周围的高台上，需要按照图案顺序踩，首先踩芽苗图案的，接着踩枝干茂盛图案的，其次踩花骨朵图案的，最后踩花盛开图案的机关，随后瀑布停止，进入后本关结束。

Empire City Day Act1

本关主要是在大楼间冲刺奔跑关，前段注意及时跳跃，后期后面再次出现追击的飞行机器人，尽可能的和它拉开距离，跳跃躲避激光。接下来正面又出现3个飞行机器人，和前面的攻击方式完全一样。游戏后段没什么太大难度。

Empire City Night Act1

全灭怪物后，利用柱子攀爬向前，基本上还是对跳跃、攀爬的操作考验，没什么太多新意。不断消灭怪物前进，然后走平衡木到对面，再抓支杆挡到平台上，然后翻身跳跃到会上下移动的竖直支杆上，接着平移到底，登上平台全灭怪物后，仍然是不断的攀爬跳跃和走平衡木。在中期干掉一只大怪物后，拾取宝石放置入旁边平台的机关座内，打开门进入。继续前进，再有一个2道激光处，需要推动激光另一面的箱子压住开关，在角落发现开关，关掉激光，然后推动箱子到机关上，门打开进入，扳动开关，对面大楼墙壁出现可攀爬的支架，然后借助支架跳跃继续前进。刚落地，再次出现巨型怪物，干掉它后进入金色门内，本关结束。

EggmanLand

一开始用冲撞干掉所有的机器人，然后一路狂奔，落地后攻击时间沙漏，改变成夜晚索尼狼状态，扳动开关进入，消灭全部的机器人，然后跳跃攀爬前进。扳动开关，升降台落下，上去后全灭机器人。然后扳动右侧开关，启动高空游览车样的机关，抓住其中的一个吊座，随着冲送带到达新的平台，看好落差落下，干掉所有的机器人，激光障取消，扳动中间的开关，然后跳跃到对面的升降台上，然后变成索尼克原型，借助喷射器前进，然后利用反弹跳向上走，注意躲避机关屏障。继续前进，乘坐火箭车快速冲吧，车子废掉后，使用QTE按键提示到对面，然后变身索尼狼，小心走过平衡木，全灭怪物，扳动开关到一个场景。此处的视角有些让人不适，小心前进。走平衡木然后跳跃抓边缘，小心喷火的机关，然后走管道跳跃前进，这里要控制不要失去平衡。接下来干掉大量的机器人，扳动开关到外面后，变身成索尼克原型，接下来是冲刺跑关，注意邪恶博士头像的柱子会伸缩，滚动的风扇叶子可以下蹲在角落躲避。继续前进中，接下来需要注意的黄色平台会消失，所以要快速起跳，跑动中注意躲避激光栅栏，QTE落下状态注意躲避激光陷阱，落下后，走到底，变身索尼狼，扳动开关，进入后，通过跳跃和手臂抓不断前进，落下后攻击侧面的粉红色墙壁，扳动开关。接下来会遇到在空中的怪物，这里需要先抓它们跃起，然后攻击，全灭后，机关出现。扳动开关，从对面的门出去，然后是一段管道滑行，着陆后稍微喘口气……眼前的支架会自动伸缩，所以对于时间要求非常严格，接下来继续前进，连续在房间内消灭巨型怪物，本关结束。

Egg Dragon Boss

初期注意跑动躲避BOSS的机关枪攻击，近身可使用防护罩防御BOSS的直接攻击，战斗过程中，BOSS会召唤机器人。基本打法很简单，全力攻击机体下放的绿色闪亮处。攻击到血量一半左右，会出现提示QTE，索尼克撤掉BOSS2个手臂，BOSS召唤铁锥攻击，剧情中落下，随后BOSS的攻击更激烈，但是基本都是老套路，注意跑动和使用防御罩可以轻松躲过。最后精彩的QTE将邪恶博士扔走本关结束。

最终BOSS战Dark GAIA

一开始和BOSS离有一段距离，处于逐步接近阶段，这个阶段是无法攻击到BOSS的，只能躲避。注意躲避多量火球和BOSS发的激光。接近后，是完全的QTE按键操作，然后处于僵持阶段，索尼克单身出击，开始速奔……跑到尽头出现QTE提示，一定要按正确，给BOSS造成重创。然后继续操作机器人开始躲避并且不断接近，然后僵持，索尼克再次速奔，如此反复。所幸速奔阶段的难度不算太大，不过QTE还是很考验人的反应能力的。如此往返3次后，BOSS变身，索尼克化身金色索尼克，最终决战展开。首先操作索尼克逐步接近BOSS，接近后，需要在BOSS保护罩外移动寻找伸在外面的BOSS触手，找到后用冲刺撞击几次，当触手全部撞掉后，发生剧情，然后是索尼克的QTE按键，使用最强能量将BOSS彻底消灭，胜利后通关。

共赏网游饕餮盛宴——《神鬼传奇》

自《完美世界》以第一款国产3d网游在游戏界一炮打响之后,完美时空就成为了大家关注的对象,此次《神鬼传奇》问世,瞬时就成为了热门话题.而完美也的确不负众望,再次为大家呈现了一部国产网游的大片。

华丽画面带来生动视觉感受

《神鬼传奇》的画面延续了《完美世界》唯美的风格，光与影在水中有了逼真的呈现，精致的人物五官即使拉近视角观察也挑不出任何瑕疵，装备上的花纹描绘的非常细致，武器和黄金号角上流动着璀璨的光晕，翅膀上的纹理，动物身上的毛发和鳞片也都很清晰。服装的质感以法师的最为突出，纱罗和绸缎给人的视觉效果表达的比较好。而强化之后的坐骑可以说是非常的眩目。整个画面流畅而华丽，给人非常舒服的视觉感受。

奇丽场景，梦回那些失落之地

《神鬼传奇》在场景的设计上也可谓独具匠心，以电影《神鬼传奇》做铺垫展开的故事背景，结合了北欧文化，希腊文化，古埃及文明等构筑了一个神异的舞台。



主城亚特蓝蒂斯静静地矗立在大西洋之底，白色的建筑群落和希腊风格的高大廊柱还原了这座传说之城的恢弘。海域之东是辽阔的沙漠，蝎子王陵墓和龙帝陵建造于此，电影中的场景被忠实的再现，苍凉的黄土和神秘的壁画仿似犹在述说千年之前帝王的威仪。天高地阔的草原，白雪覆盖的冰岛，千年之前维京人征服过此地，留下了北欧海盗的传说；百幕大之底残骸密布，阴森可怖；海洋中女妖在歌唱，人鱼在游动......这一切的一切，都曾以历史或神话的形式被记载在人类的历史中，让人唏嘘不已，而今它们在游戏中被一一再现，指引玩家们梦回那些失落之地。

五大职业，百种技能

《神鬼传奇》中有五大职业,各有鲜明的职业特色,能够适应不同性格玩家的口味.

骑士被赋予了多种控制技能,担任起了坦克的英雄角色.战士拥有出色的物攻,可以让人体验到横扫一切的快感.刺客身手敏捷,操作多样,高敏的属性注定了他们在战斗中可以如鱼一样穿梭自如,有比较大的回旋空间.法师们穿着游戏中最为华丽的长袍,使



用着绚丽的魔法,强大的群伤能力让他们能够轻松的游走在世界的每个角落.牧师拿起了盾牌,拥有了更高的防御和生命力,治疗技能与辅助状态技能让他们到哪都受到欢迎,而游戏中为牧师额外增设的数个攻击性技能,也让牧师在单独游戏时拥有了更多的生存空间.

完美特别为各职业设计了多套精美的装备,都描以细致的花纹,打造出中世纪欧洲的典雅风格,其中以女法师的最为精美,华丽地装饰着各种花边和花纹的裙装让她们成为游戏中一道靓丽的风景.而各职业的武器更是精心打造,流动的光晕和火焰的花环装点着武器,角色的一举手一投足都能带动出武器绚丽的动感.

游戏中为这五大职业量身定做了共近百种技能,庞大的技能体系和技能之间不同的属性要求使得玩家拥有了更多的思考和选择余地.如何在自身拥有的众多技能中找到最适合自己的?相信不同的玩家会有不同的搭配方式,百家争鸣,全看自身的领悟.

神明祝福的灵魂套装

早在《神鬼传奇》开测之前,灵魂套装就已经被官方多次的提及,这数套流光溢彩的奢华装备,因拥有古希腊诸神的灵魂而得名.灵魂套装不仅仅拥有超越一般的装备的属性,更会随着玩家自身的经历而成长.到底种子会结成什么样的果实,而手中的灵魂套又会成长成何种形态,这必须要由玩家亲自经过精心养护才能得知.这种拥有生命的装备体系,可以给大家不同以往传统游戏的全新感受,相信会逐步引导游戏装备的发展潮流.

庞大的任务活动系统

游戏中设有主线任务,支线任务,日常任务,讨伐任务......等等,均会奖励经验和金钱,是游戏的一个重要环节.而每天排的满满当当的日常活动也是让人目不暇接,这些活动不光各有趣味,奖励也是非常丰富的.而且整个经验获取系统也是受任务和活动系统支持的,让单纯刷怪练级的无聊时代过去吧!

经验挂挂挂，解放你的双手

练级是让大家最头痛,而又是每个游戏中无法回避的课题.《神鬼传奇》中独设了各类挂经验的系统.比如日常活动中的生命之树和雷神祭坛,都可以让玩家在里面站着不动就获得经验(当然,有时间限制).而黄金号角法器更可以在装备之后不分



时间地点的给装备者提供经验值!游戏中还独设内挂,即使出门做任务,也不用手动杀怪!完全的解放自己的双手!

经过数天的技术性测试,《神鬼传奇》已经获得了许多参测玩家的好评,而完美也比较尽心,在技术性测试中发现的各种bug都在较短的时间内获得了解决,相信不久的将来,《神鬼传奇》在开放性测试中会有更加不俗的表现!

如果您对于完美时空的游戏产品《神鬼传奇》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！我们的联系信箱是：sgcqpm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。 □文/红岸・名士

《诛仙》将于12月推出岁末特别版

进入12月，越来越多的节日庆典即将到来，完美时空旗下超人气网游《诛仙》也将在此时推出全新岁末特别版。届时将推出凄美陆雪琪的全新形象，以及重磅更新——转生系统、神魔试炼系统，为达到巅峰的游戏达人提供更广阔的挑战空间，每一阶的攀升都将成为一次彻底的蜕变，同时还将有大量新品现身，超多节日任务上线，为12月即将到来的诸多节日庆典，增添更多乐趣和惊喜。

《完美国际》登录就有奖

天道酬勤，一分耕耘，一分收获，但如今在《完美世界国际版》中却有轻松就能得奖的好事。每天登录游戏后，只要来祖龙城中央的完美考勤员那里签到，在线达到一个小时就可以回到她那里领取奖励。攻击等级加8的雷霆印章，防御等级加8的壁垒宝石以及攻防等级各加5的雪灵雕像，你可以选择任意一种体验半个小时的时间。同时，你还可以获得一个签到证明，一个签到证明可以换取一个完美石。或者你也可以选择积攒起来换取累计大奖。当累计签到天数达30天、60天、90天的时候，便可以凭签到证明找完美考勤员换取相应的神秘奖励装备一件。不用厮杀与抢夺，每天轻松上线，大奖触手可得。你还在等什么？快来考勤员这里签到吧！



Tom Clancy's
ENDWAR

作为一款平常的即时战略游戏，本作并没有什么太多的特点值得更多的人关注甚至可以说是非常的差，游戏素质太不尽如人意。但是，由于本作是Ubisoft上海公司负责开发的游戏，抱着支持国人开发游戏的态度，笔者写下这篇攻略文章，相信大部分中国玩家都会抱着这样的心情去体验本作，希望这篇文章能够起到抛砖引玉的作用。如果没有xbox360，那么也可以尝试一下psp版本。www.goingamer.com

□文/Clover6090

CHECK UP! 系统操作说明

不管如何说，使用家用游戏机去体验一款即时战略游戏并不算太好，但是当你熟练掌握了游戏的操作，游戏起来依然会得心应手。游戏可通过2种视觉角度进行游戏，第一种，第1人称视角，当你操作一支队伍的时候，完全就像一款射击游戏，你会跟随着部队，真实的看到战场发生的情况。这种视角下，可通过LS拉伸放缩视角，可通过RS旋转视觉角度。方向健左右可改变操作的战斗部队单元，使用"X"可直接跟踪正操作的部队单元，使用"A"键可以指定当前控制部队单元的目标地点。按"START"键可进入系统菜单，在菜单中可查看本次战斗的任务要求以及设定操作按键等等。如果在指挥战车存在的条件下，按"Select"可进入第二种大地图操作界面，这个操作界面下，玩家可以总览全局，所有的能源点，地方军事势力以及我方部队的布局都一目了然。同时，我们可以通过方向键"左"或者"右"切换操作单位，用"A"直接指定移动地点，这样的界面下无法看到实际的战斗情景，但是能够及时发现局势变化，方便部队的部署调动。方向健"上"使用的作用设定战斗单元组，战斗中按住LT，用方向健左右选择单元，用上键将选定的单元增加到单元组中，接着用Y保存本单元组。以后战斗中，按住LT随意选择任意一个战斗单元的时候，会自动操作整个战斗单元组。

游戏系统完全详尽解析!!

游戏初期，也就是"Prelude to War"阶段，战斗任务无法自动选择，只能完成强制的任务。但是进入到"World War III"阶段后，玩家作为3个争斗实力中的1个，需要根据局势选定每一次的战斗任务。任务类型包括：征服敌人的领地、防御我方阵地等。但游戏战斗的胜利条件都为全灭敌人或者占领一半以上的能源设施，其中占领一半以上的能源设施后，系统会自动开始倒计时间，当时间归为零的时候，我方胜利。而此过程中，占据能源设施的数量优势如果失去，则前功尽弃。



↑游戏中各个人物的资料都能查看。

每关任务开始前，都会进入初期战斗单元配置画面，玩家可任意改变初期的战斗部队兵种。不过，由于随着战斗的开始，可以积累CP继续生产新的战斗单元，因此前期的这个设定，似乎显得并不是很重要。但到了游戏后期，就需要玩家自行合理的配置战斗单位，才能将游戏顺利的进行通关。



↑各种战斗单位的资料也可以一一查询。

游戏战斗画面中左下角的CP槽，控制着可生产的部队单元的数量。所有的战斗单元都需要消耗4点CP，CP值会随着战斗缓慢提升，也会随着占领能源设施而迅速部分提升。因此，为了战斗胜利，有效打击敌人的局势力量，玩家必须按照占领能源点，快速提高CP值，进而增加我方的军事单位的流程进行。画面的正下方为我方战斗单元，当出现方向健图片框的时候，此刻就可以生产新的战斗单元，按方向健上，然后选择一种兵种即可。另外，战斗中的房屋、废弃的汽车、围墙等等都可作为步兵部


↑游戏在战斗中会以第一人称视角进行。

XBOX 360 X360	本刊译名：汤姆克兰西·终结战争		2008年11月4日	
	即时战略	Ubisoft	59.99美元	美版
	DVD	1-4人	725K	15岁以上

队战斗时候的掩体，判断的时候，在第一人称战斗界面时候，可看到"Take Cover"字样，表明可作为掩体。

本作的兵种数量与目前流程的即时战略游戏相比略少，共有指挥车、步兵、工程兵、装甲运兵车、坦克、远程榴弹车、武装直升飞机6种。指挥车的存在关系到是否能够切换到大地图操作界面，个人认为只有在大地图界面才能更好的控制游戏，所以本战斗兵种必不可少。步兵基本步兵单位，可有效打击工程兵，其它机器兵种都是他的天敌。工程兵能够提升能源设施的等级，增强我方军事力量，也能够有效克制直升飞机和坦克等重火力战斗单位。装甲运兵车，直升飞机的天敌，坦克的盘中餐。坦克，陆地霸王，可是遇到直升飞机会被轻松击溃。远程榴弹车，能有效发动超远距离攻击，但是任何近距离的正面打击都会使他们溃不成军。武装直升飞机，本游戏中唯一的空中部队，能有效压制坦克部队，但是无法战胜装甲运兵车和工程兵。由此可见，兵种相克基本平衡，并无太过强大的兵种。但是，笔者在实际游戏中，还是感觉坦克在战斗中能发挥更多的作用，这里只是个人看法，仅供大家参考。



另外，部分战斗场景提供武器支援，也就是卫星镭射炮，该武器的标志存在于战斗界面左上角，发动方式是按住LR，RS指定目标地点，按A键发射。发射后，需要很长时间积蓄能量。



System Point 歼灭全部敌人关卡攻略

1. Prelude to War

目标： 歼灭全部敌人军事力量

部队： 直升飞机

操作直升飞机部队，消灭敌人的3个据点的坦克部队。消灭第一个据点后，系统提示要使用耳麦通知部队前进，按住RT随便说几句在松开（这个……要求高了点，看来本游戏不是给中国玩家预备的……）。没什么难度，使用LS拉近拉远镜头，使用RS旋转视角，X切换到选定部队的视角，方向健左右切换部队，A键就是指定移动地点、攻击目标。



2. Battle of JFK Space Center

目标： 歼灭全部敌人军事力量

部队： 坦克+装甲运兵车

本关目的保护基地，操作共有3只部队，装甲运输车和坦克。战斗很轻松，本关可以熟悉下切换部队的操作。全灭出现的几支坦克部队即可。

3. Battle Of RdzenburG

目标： 歼灭全部敌人军事力量

部队： 坦克+直升飞机、坦克+装甲运兵车



游戏初期，命令2支部队全速前进，帮助大部队消灭敌方的坦克+装甲运输车部队。然后直升机攻击对方的设施。坦克前进一段，和敌人后援战斗。游戏中，可以按方向健上，召唤增援。

4. Siege Of Dukovany

目标： 防御基地 Defend Critical Uplink Alpha

部队： 步兵3支，装甲车1支

保卫基地，敌人会从不同的几个方向出现，主要的以直升飞机和运兵车为主。唯一的一支装甲车部队要灵活运用。步兵可以安排在防卫栅栏后面。正北方首先出现敌人直升飞机部队，用装甲车对付。接着左侧会有2波敌人的运兵车，这里安排2支步兵就可以了，装甲车去很容易受到重创。全灭敌人的4波进攻过关。

5. Siege Of Dukovany

目标： 防御基地 Secure Critical Uplink Alpha

部队： 装甲车1支，直升飞机1支、步兵3支

防御点2个口，地图左侧驻扎2支步兵部队，右侧1支。地图左侧首先出现敌人第一支部队装甲车，使用步兵将其击退。装甲车始终围积在基地内，对付敌方来袭的直升飞机。直升飞机部队配合步兵，沿途阻击来犯的坦克部队。最后地图左侧会有敌人一波装甲车+远程导弹车组合的进攻，直升飞机对付导弹车，集合3支步兵全力消灭装甲车，如果途中有被全灭的部队，即刻召唤新的部队，推荐坦克，直接瞄杀装甲车。

6. Conquest of Copenhagen

目标： 保卫修复超过半数的基地设施或者全灭敌人的军事力量

部队： 步兵2支

开始后分别前往L、B两点，占领后可召唤2支部队。接着L点驻扎1支步兵，和1支坦克部队。B点的部队直接冲向A点，占领后过关。中间L点会遭到敌人的攻击，驻扎的部队可完全抵挡。

7. Conquest Of Rdvaniemi

目标： 保卫修复超过半数的基地设施或者全灭敌人的军事力量

部队： 步兵2支，工程兵2支，坦克1支，装甲运兵车1支

首先派步兵和工程兵各1只组成的部队分别前往W、S点占领。接着坦克、装甲车及步兵集合占领A点，注意这里敌人会出动直升飞机、装甲运兵车，请合理利用我方的装甲车和坦克一次消灭对方。控制A点后，2支步兵分别前往F、Z点，留其他部队防守A点。

8. Raid On Dukovany

目标： 摧毁敌人设施或者消灭敌人全部军事力量

部队： 指挥车、工程兵、坦克、装甲车各1支

地图中，红色圆圈点为目标设施，也就是需要摧毁的目标。敌方中部出现的主要抵抗力量是装甲运兵车和直升飞机，可用坦克和装甲车的组合应对。步兵部队利用机动性占领非敌方的能源点以获得更多的支援部队。

9. Conquest of Paris

目标： 保卫修复超过半数的基地设施或者全灭敌人的军事力量

部队： 指挥车、导弹车、步兵、工程兵各1支

我方敌方会分别占领南北2各区域的各3个能源点。主要战斗爆发在地图中部的桥周围，直升飞机、导弹车、坦克、装甲车都需要及时跟上补给。同时派遣1、2队部兵抽空占领敌方的D、B，注意占领D点的时候，可能会遭到敌人类似原子弹的攻击，一定要顶住。此后战斗就不难了。



System Point World War III关卡攻略

此后战斗进入全球范围的World War Ⅲ，玩家可以开始自由选择有限的战斗任务。因为战斗局势随着游戏进展都不会相同，玩家的不同选择都会影响接下来的战斗，所以这里仅罗列出笔者经历过的一些战斗场景关卡心得。这些关卡可能会重复多次，也可能次序不一致，但基本地形和打法都相同。

Conquest Of Arraboda

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全灭敌人的军事力量

部队：可自由选择，建议使用1支步兵部队和1支坦克部队，步兵用来占领能源点

战斗初期，初期敌人的主要军事力量是步兵，所以坦克可以充分发挥战斗力。夺取能源点后还可以继续召唤新的部队，直升飞机和装甲车可以跟上。难度不大，全灭敌人或许会更快过关。

Conquest Of Onefenokee

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全灭敌人的军事力量

部队：指挥车和工程兵各1支

首先占领A点，大部队在D点处遭遇敌人步兵部队，坦克灭之。接着迅速占领中部地区的几个能源点。采取占领能源点半数以上，获取本关的胜利。

Conquest Of Arraboda

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全灭敌人的军事力量

部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队，步兵用来占领能源点

战斗初期，召唤1支步兵，和原有1支兵分2路，分别占领左上D、右下F的能源点，接着召唤坦克部队，开往中间Z点附近，压制敌人的步兵部队同时，第1、2步兵分别占领L、S点。接着召唤步兵占领右下的S点。到此占领数量过关，等到时间走完，战斗就胜利了。其间，Z点留守1支步兵，其他兵力全部派往占领Y点。基本上大局已定。

Conquest Of Mahilyow

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全灭敌人的军事力量

部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队，步兵用来占领能源点

迅速占领S、F能源点，接下来一支前往占领Z点，另外一支配合刚召唤出的坦克部队攻占D点。其间会遭遇敌人的步兵部队，有坦克在可以占有绝对优势。站稳阵角后，最后的目标锁定B点，有可能已经被敌人攻占，工程师、步兵、坦克集中兵力夺取。如果敌人占据房屋作为防守据点，可用坦克轰掉。占领大部分的能源点后，时间为零胜利，也可继续对敌人进行追击。

Conquest Of Uss Reagan Seabase

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全灭敌人的军事力量

部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队，步兵用来占领能源点

快速占领L、W，中间的能源点很可能会被敌人用核弹毁掉。如果真的发生，需要强夺敌方阵营中的2个能源点，正面派遣坦克部队2支，步兵部队2支强行攻点，敌人应该以步兵部队和装甲车为主体，所以胜算很大。

Conquest Of Kurzeme

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全灭敌人的军事力量

部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队，步兵用来占领能源点

本关的地图比较大，所以相对来说占据能源点比较困难。基本方法仍然是初期2支步兵占能源点，坦克压制敌人，接着在中部剩下的几个能源点展开对抗，如果被敌人无耻的炸掉已经占据能源点，不要浪费时间，马上前往其他能源点，务必保证限定时间内占有多个能源点。

Conquest Of Mdscow

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全灭敌人的军事力量

部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队，步兵用来占领能源点

本关的地图为城市内，所以地形相对复杂。初期敌我双方都是占据边缘的2个能源点，中间的3个能源点的控制权成了敌我双方胜利的关键。初期2步兵部队占领最近的2个能源点，接着马上调坦克、直升飞机上前配合步兵部队占领中间的其余的能源点。选择直升飞机主要是由于地形关系，能够直接直线飞到，争取时间。占领地图中间的3个能量点，坚持到时间为0，胜利。另外，本关有卫星镭射炮援助，按住LR可以使用。

Conquest Of Scania

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全灭敌人的军事力量

部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队，步兵用来占领能源点

宽阔地形，基本上没什么难度。中间的能源点成了争夺的焦点。这里可以考虑第4支部队采用直升飞机。2支坦克部队足以镇守中间的能源要地，直升飞机是用来防备敌方的坦克部队出现的。

Conquest Of Rdndane

目标：全灭敌人的军事力量

部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队、1支工程师、1支坦克部队

本关主要的目的就是全灭敌人的有生力量，占领能源点都是其次，因此需要多考虑作战部队的灭敌能力。敌方主要战斗力有直升飞机和坦克，因此我方应适时地派出直升飞机和装甲车部队。战斗比较轻松，放心去跟敌人对垒吧。

Conquest Of Grissom

目标：全灭敌人的军事力量

部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队、1支工程师、1支坦克部队、1支直升飞机部队

战斗打法和上面的关卡相同，坦克除对付直升飞机外，基本没什么太怕的。就算敌人有飞机，工程兵能轻松消灭它们。不过实际战斗中，敌人出直升飞机的可能性很低，这也是个这个游戏让人觉得奇怪的地方。基本上第一波非步兵都是装甲运兵车，接下来一般是坦克。基本如此的规律，所以坦克加直升飞机成了首选。

Conquest Of Scania

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全灭敌人的军事力量

部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队、1支工程师、1支坦克部队、1支直升飞机部队用最快的速度占领一个三角形区域内的能源点，集合全部兵力消灭敌人的军事力量。步步为营。

Conquest of Shenandoah Valley

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全灭敌人的军事力量

部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队

狭长地带，可以充分利用地形，2对步兵部队配合2队坦克部队，就可以基本无敌了。不用犹豫一路占领能源点。地形中间上下各有2条桥，可以作为防御敌人进攻的场所，稳住阵脚后一鼓作气全灭敌人。笔者进行到这里，虽然没有完全占领全部领土，但是游戏已经结束了，整体战斗的胜利来之不易，不过看着滚动字幕中一个个中国人的名字，感觉还是不错的。希望每个玩家都有耐性进行到通关。

CHECK UP! 游戏研究心得

虽然入手本游戏并没有抱多大期望，通关后还是觉得有些失望。游戏中的兵种过少，和目前流行的即时战略游戏无法相提并论。游戏的任务和地形过于单一，全部近20关，战斗目标都是占领半数以上的能源点或者全灭敌人的军事力量，而且因为3国之间战火不断，因此，很有可能前往已经占据的地盘，由于敌人的进攻需要再次战斗，如此重复的战斗很容易让人失去兴趣。游戏的平衡性由于兵种过少而并没有体现出过多问题，但是依旧给人感觉个别战斗兵种过于强大。另外，游戏的AI问题也处处存在，经常看到我方坦克对着已经占据的我方能源建筑狂轰乱炸。虽然有以上诸多问题存在，但是游戏的画面，光影效果以及操作设定等等方面还是值得称道的，尤其是在第一人称操作界面，能看到步兵前进和战斗的各种生动姿态表现，从直升飞机视角能够俯视千里，让人感觉开发组的确是下了一定的功夫。无论如何，想要一下子跟国外达到同一个水平是痴人说梦，不如看看现实，从某些方面来说，这部作品代表了中国游戏的一个小小的进步。

现代战争中的高科技在本作中都登场，显示出很强综合战斗能力。

无双皆传

第十四回 幻翎朱雀舞虹翼 幽玄美神惹风华

张颌，魏五子良将之一，被曹操重用，多有战功。孔明第一次北伐，他奉命救援陇右，在街亭大败马谡，写下一生中最辉煌的一笔。 □文/七曜

张郃可谓是无双系列中最有个性的角色，将三国时期赫赫有名的猛将设定成为别具女人风味的装扮，让诸多玩家感到诧异。用游戏中张颌自己的观点来解释，这只是他独特的审美观和情趣，没什么大不了的，用自己华丽的舞蹈来诠释战斗，是他的美学。较为女性化的着装和仪态是游戏制作组为了体现他的个性，他的招式或是蝶舞翩翩，或是摇摆的华尔兹，还有像穿云箭一般的"直滚"，配合上爪的幽雅攻击，仿佛是在用爪勾画出神秘的旋律，为自己伴舞……

美神的华尔兹——张郃「无双列传」

张郃首次在系列中登场于《真·三国无双2》中，在那个还能称为"硬派"无双的年代，张郃的实力绝对是勿庸置疑的，个性、花实兼备的招式加上绝对能在本作中称为"神兵"的斩属性"朱雀虹"，使得张郃赢得了贵公子的称呼。从此张郃的这对爪子就成为了他的代名词，凭借C6那"华尔兹"般的左抓右抓，其很快在玩家心目中竖立了"猛将传"的地位。而后随着《真·三国无双2猛将传》的发售，所谓的"更高一级"武器"凤凰虹"出现。但这把武器有些名不副实，并没有展现出超越"朱雀虹"的战斗力。也正是这把紫气腾腾的朱雀虹成就了张郃，朱雀虹也因为张颌的天下名扬而被广大无双玩家所熟识。到了三代、四代中"朱雀虹"虽然本身不再带有斩属性，但斩玉、阴玉的搭载却也能使张颌凤舞九天！《真·三国无双3猛将传》中所追加的"美神虹"更是将张颌的战舞美学诠释的一览无余。在《真·三国无双5》中张郃沦落为使枪的"半NPC"角色，好在《真·三国无双5 Special》中如愿转正，武器也换回了不可替代的"爪"。大范围的强攻击带上雷或冰属性，使得贵公子的风范犹存，固有技"神速"配上"分身·极"等技能也是如虎添翼，当然最厉害的还是要武器上带有"一闪"的属性。

武即是舞，朱雀虹，诠释美学的「乐器」！

首先要说什么是"虹"？舞动钢爪，让其漫妙的在空气划出两道不规则的弧线形爪痕，如同彩虹一般的形态，这就是"虹"。迄今为止，无双系列中一共出现了"朱雀虹"、"美神虹"、"凤凰虹"三种，均是UNIQUE武器，而获得的关卡正是记述了张郃在历史上最辉煌和最悲壮的战役。"朱雀虹"除了《真·三国无双2》中是在官渡之战获得外，在其余的作品中都和"凤凰虹"一样，均在街亭之战中入手。对于熟悉《三国演义》的玩家，一提到街亭自然而然的会马上想到挥泪斩马谡，而导致马谡被斩首的罪魁祸首就是张郃。而在《真·三国无双3、4》中，"朱雀虹"的入手过程就基本可以视为这场经典战役的重现。

公元228年，诸葛亮带领大军扑向祁山。魏国朝廷文武官员听到蜀汉大举进攻，都惊慌失措。刚刚即位的魏明帝曹睿，立刻派张郃带领五万人马赶到祁山去抵抗，还亲自到长安去督战。诸葛亮到了祁山，决定派出一支人马去占领街亭，作为据点。几经考虑后，他派出了主动请战的参军马谡为主将，王平为副将。马谡自幼熟读兵书，平时也经常为诸葛亮出谋献策，但没有实战经验，典型的属于纸上谈兵类型的谋士。刘备在世时就看出他华而不实。临终托孤时特意叮嘱诸葛亮说："马谡这个人言过其实，不能派他干大事，需要好好考察。"但是诸葛亮没有把这番话放在心上，这次他就派马谡出任先锋。二将率领人马到了街亭，张郃的魏军也正从东面开来。马谡看了地形，对王平说："这一带地势险要，街亭旁边有座山，正好在山上扎营，布置埋伏。"王平提醒他说："丞相临走的时候嘱咐，当道下寨，拦住道路，在山上扎营太冒险。"由于马谡没有实战经验，自以为熟读兵书，根本不听王平的劝告，坚持要在山上扎营。王平一再劝马谡没有用，只好求马谡拨给他一千人马，让他在山下临近的地方当道驻扎。

张郃率军到达街亭，看到马谡放弃大道不守，却把人马驻扎在山上，马上吩咐手下将士，在山下筑好营垒，把马谡扎营的山围困起来。这就是游戏中入手"朱雀虹"的最主要条件"马谡包围网形成"。马谡被包围后几次命令兵士冲下山去，但是由于张郃坚守，反而被魏军乱箭射死了不少人。接着魏军切断了山上的水源，蜀军在山上断了水，自乱阵脚。张郃看准时机，发起总攻大破蜀军。街亭失守。蜀军失去了重要的据点，又折了许多人马。诸葛亮为了避免遭受更大损失，将军马全部撤回汉中，他最成功的一次北伐因为马谡的无知和张颌的机智，以失败而告终。这是张颌军事生涯中最辉煌的一战，而《真·三国无双3猛将传》中获得的"美神虹"的祁山追击战可谓是他军事生涯中最悲壮的一战。公元231年，诸葛亮第四次北伐遇阻而退兵，为了防止司马懿追击，他命杨仪、马忠两人带一万名弓箭手，去木门道两侧的山头上埋伏，备齐滚木擂石，以阻击司马懿的追兵。先锋张郃火速追赶蜀军，在中途碰到魏延和关兴二将轮番挑衅。张郃非常愤怒的盲目追记敌军，在天黑前赶到木门道，突然一声炮响，两边山头上滚木擂石一齐滚下，张郃和百余人部队被堵在木门道中，进退无路。张郃被乱箭射中右膝，砸死在木门道。在无双的祁山追击战中，张郃用突破重围的优异表现重新书写历史，使得为张颌扼腕叹息的玩家再无遗憾。不过美神虹的附加能力既不加攻，也不增防，实在是惨不忍睹，有愧于"神"的命名，不过猛将传中的lv11武器相比起3代本传中的lv10武器，已经很厚道了。

华丽朱雀舞虹翼——美神武器命名研究

前文其实已经介绍了系列中张郃的几件UNIQUE武器，"美神虹"的命名可以说是制作人员特意安排给张郃的，象征他将战舞的美学展现到极限。"朱雀虹"、"凤凰虹"是形容他在战斗时，一招一式犹如朱雀展翅、凤舞九天，将战舞演绎到极致。而《真·三国无双5 Special》中的力型武器"青龙爪"、技型武器"白虎爪"，则是因为标准型"朱雀爪"来配套命名，源于中国古老的四神传说。反而是《真·三国无双5》中三把枪的名称更符合美神的美学——"玲珑"、"幽玄"、"缭乱"。"玲珑"是指精巧细致之物，或者是灵巧敏捷之人，这里对张郃的形容明显是后者，非常确切。从玲珑中透视着含蓄、明彻、剔透，这些亮点在张颌身上体现出的是优雅之美。"幽玄"意在言外，追求一种以"神似"的精约之美，引发欣赏对象的联想和想象，传达出丰富的思想感情内容。表示隐藏不露，笼之于内，一种非合理、不可言喻的、微妙的意味。如正所谓的"轻云拥明月"、"山雾绕红叶"。这种神秘之美，在游戏表现为张郃的妖艳之美。缭乱表示零乱不堪、错落有致，这却又是另一种美，是孤傲的美，是浇灭的美，是逐丑的美。清雅时如清风明月，灿烂时如百花缭乱，行云流水般拂过心间，在游戏表现为张郃的时尚之美。



闯关族的家

虽然世界经济危机影响到游戏业，但是圣诞节之前的游戏盛宴依旧不能被玩家们忘怀。我们在今年冬天能玩到许多好游戏，还在攒钱的玩家们差不多也该开始行动了。——□主持/猴子

红色警戒3=三红警报

编辑部的这台360从2005年发售的时候一直保持着坚强的战斗力，直到今天。在玩《红色警戒3》的时候，机器在游戏进行了2关之后突然出现花屏，再重新启动的时候三红了。看来红警3确实只



适合在电脑上玩。最麻烦的是七曜还得用这台机器写《最后的遗迹》的攻略，所以这台机器红得绝对不是时候。猴子在为这台曾经N小时连续工作而不红，曾经伴随诸君完成《分裂细胞》、《蓝龙》、《战争机器》等攻略的恪尽职守最终以身殉职的机器哀悼了几分钟之后，一边在众人虎视眈眈的目光中写板烧一边在心中问候Xbox360设计者全家花开富贵，但是这又有什么用呢，该红的早晚得红，现在只好再去买台Live Arcade的360主机顶一下了。想到前两天擦拭单位的PS2结果光头罢工，前两天帮助绒兔姐升级PSP又导致存档损坏，真是祸不单行啊，难道主机终结者的光环已经笼罩在我头上了么？

最近猴子被人推荐一种能够调整肠道功能的药品magnesium sulfate，据说能立竿见影地根治减肥节食带来的便秘症状，但是一查英文字典，发现这是……各位读者千万别吃这个东西，不然的话绝对会死得很难看的…… ——猴子

化学中毒请避让

猴哥最近对化学试剂非常感兴趣，经常在单位抱着大罐子喝起来没完，不由得让我想起《怪物》片中的一幕。预计明年年末猴哥可申请吉尼斯世界记录，作为“将化学试剂作为美味饮料饮用”的第一人。其实很多人都面临着减肥的难题，而且这已经不是女性的专属，编辑部的不少人，比如小沛、风林等都在对着镜子挠头，只不过猴哥面临的困难要更大一些。不过这样也好，反正国内生产的食品大部分都有化学添加剂成分在，猴哥现在就练就一身百毒不侵的好本领，以后大家有不敢吃的东西就让他先试试好了。下期是2009年第1期了，《电软》有很精彩的内容哦！ ——能量块

“萌萌”是一个可爱的错误

拿到本期杂志，有天晚上翻到闯家，突然眼前一亮，不知何时自己的名字出现在家中，实在令本人大喜过望。可是看到最后却突然把我给噎了一下——为什么猴哥不希望写回函的是贝贝、欢欢、迎迎，非要写萌萌啊？本班有一女生，姓后面正如猴子哥所愿，跟本人关系为初中同桌，然后反目成仇，到高中还同班，依然关系紧张。直到最近才结束“战争”。为什么我“逃”到家里也和这人没完啊（彻底无语），虽然纯属巧合，但还是巧得让人无语。

哦，还有，本地虽属荆楚之地，但是与赤壁的距离大于300公里（大于武汉到赤壁的距离），说到这里，又想起影片《赤壁》，放完了还来个“未完待续”，难道还想学国外搞系列吗？值得鼓励！不知《赤壁2》何时上映？

——湖北 郭荆

猴子■说实话我是真不知道你以前有个同桌叫萌萌，而且还做了这么多年冤家。当初起“萌萌”这个名字可不是我的主意，而是梁朝伟扮演的周瑜想出来的。记得在《赤壁》里诸葛亮跑到周瑜家正好碰上小乔照料的那只母马难产，诸葛亮利用其“略懂”的兽医技术成功地为其接生，之后小乔让周瑜给小马起名字，于是易先生……啊不，周公瑾不假思索地说：“它出生在荆楚之地，就应该有个荆楚的名字，就叫它萌萌吧。”当时这句话雷倒台下观众一大片，之后无数人上网发帖询问为什么“萌萌”是荆楚的名字，后来有个文化人为之解释，据他所说，先人曾经在《礼记・月令》中曰过：“句者毕出，萌者尽达”。意思是，草木不管曲直，都冒出地面蓬勃生长。其中“萌”指的是带刺的直着生长的草木。而根据《说文》中“荆楚”二字的解释，荆、楚，本身是一种树，指的也是“带刺的灌木”。因此萌萌就是荆楚，荆楚就是萌萌。后来又有专家批驳这一观点，说“萌”可以指各种直立生长的植物，未必就是带刺的灌木。正当持有不同意见的人为萌萌的荆楚属性争执不休的时候，吴宇森大导突然交代了实情：原来他“当时并没有想那么多，只是觉得名字好听”而已，不过以吴导对三国的理解，能起出这个名字倒并不奇怪，没想到就跟你同学的名字重合了。如果这个名字使你或者你的同学感到不快，那我代表吴宇森同志向你们道歉。另外吴导的《赤壁》后半部将于今冬明春上映，我们都等着看呢。



电击收藏变身2DVD?!

我建议电击应该出两张光盘，并且一张是闯家点播台的独张，这样就可以大饱眼福了。哈哈……

——甘肃 武磊

猴子■这个这个这个……你的建议说起来也不错，不过点播栏目毕竟只是电击的一部分，拿出来专门做一张盘的话似乎有点太那啥了。首先其他部分也是大家想看的，而点播栏目单独占一张盘的话会破坏整个电击的平衡性。当然了读者是很多的，大家想点播的节目也是很多的。不过即使单独做一张DVD，恐怕也不会满足所有人的要求。还有就是成本问题，应该不会有很多人为了多一张专门放点播的光盘付出专门的费用吧。我们也只能尽量挑选一些比较吸引人的点播内容，这样既可以让一些玩家看到自己想看的东西，也可以让其他大部分读者对这部分东西比较满意。

能量块■虽然增加不到两张光盘，但电击收藏编辑部可是没有在闲着哦，听说会有大动作，能量块很期待。其实从来到编辑部只后，小编我一直期待能够登上电击的舞台亮亮相，可惜沛哥一直不给偶这个机会，希望在2009年能够在低调的华丽中登场！

为PSP玩家登高一呼！

NDS的游戏怎么那么多！中国玩家还是P系的玩家多的，多来点实际用的上的。最近就等着看生化的CG动画了，效果肯定没的说，当初玩生化就是为了看动画，现在直接看，更爽。

——北京 王访贤

猴子■PSP在国内比NDS更有市场这是不假。关于这一点大家看看地铁公交上那么多端着PSP看视频玩游戏的就清楚了。不过我们也得面对这个问题：虽然中国是PSP硬件消费的一个大市场，但是在中国大陆并没有行货PSP主机，更不用提游戏了。而PSP游戏软件真正面对的主要又是日本欧美地区，但是在这方面PSP对NDS真是没什么优势可说。软件商愿意在NDS上开发游戏赚钱，而PSP本身的游戏阵容又比较有限，独占作品少，优秀游戏少，欧美出的跨平台的质量平平的游戏多，所以在这方面我们只能做到每逢佳作必玩之，最近像乐克乐克2、啪嗒碰2、纷争最终幻想等游戏就很值得期待。另外一个，国内玩家们买PSP除了玩正规的PSP游戏之外，看视频、玩模拟器（包括PS模拟器），也是很不错的选择。最近官方PS模拟器的《生化危机2》已经在网上出现了，作为喜欢生化的玩家，你得把这个游戏好好重温一下哦。另外《生化危机恶化》也将推出UMD的版本，不知道你会不会收一张留作纪念呢？

能量块■非常同意这位读者的意见，其实小编本人也都是PSP机不离手，画面饭在本部还是很有一些的。通过实际测试，个人对NDSI比较失望，虽然屏幕大了，但效果并没有提升，而且尤其忍受不了那磨砂的表面。所以俺继续支持3000吧。

看电软写作文……

最喜欢电软的游戏点评，有一次写作文我借鉴了上面的文章，结果得到了37分（满分40分）。原来电软真的有助于学习啊！ ——浙江 陈沛文

猴子■应该说杂志上一些文学性比较强的文章确实有吸引力。作者遣词造句的方法借鉴一下也是不错的。而且因为是考试，估计你不会在考场上拿着本电软往纸上抄吧，是借鉴不是抄袭，那就很不错了。其实提高作文水平的方法很简单，平时多读，



对印象深刻的一些语言文字烂熟于心，再写东西的时候就比较容易了。不过借鉴只是写作学习的开始，到以后学会用文字表达自己内心的想法，写出属于自己的文字，那就算是有所成就了。加油吧！

能量块：写作文还是避免借鉴和抄袭吧！文章总是写出自己真感受的东西最好了。

威斯克与阿诺舒华

想问一句：生化危机5里的威斯克咋就越看越像阿诺哥呢？ ——广西 谈进德



猴子■除了墨镜，我没觉得威斯克与阿诺很像啊？首先两个人的脸型相差就很大。阿诺是典型的国字脸，下巴宽大，而威斯克是尖下巴，从体格上看，阿诺比威斯克粗壮好几圈。虽然威斯克经过生化改造，拥有妖怪一般的体力，但是肌肉组织还是和正常人一样，而阿诺的体型都快赶上追踪者了。两者的外在差距实际上很大的，只不过威斯克因为太强了，所以给人一种超壮实的感觉。虽然生化5中的威斯克又变成了个人野心极度膨胀的自大狂（为什么要说又？），但是许多系列的老fans们对于他的演出将是充满期待的。

能量块■游戏在进化，人物的长相也在不断改变嘛。虽然你说的两者本人并不觉得有多少相思，唯有那个装酷的劲头倒是可以凑一凑。随着游戏主机的机能不能强化，人物越来越真实，原创的游戏人物很有可能会和现实某人完全一样。或许今后游戏公司也会面临越来越多的肖像权和隐私权的问题吧。

现在要买360……

听说360有个廉价版，在中国买得到吗？另外加了直读的360能玩正版盘吗？如果真的1000多元我一定入手。另外廉价版没硬盘，可不可以自己加啊？标配手柄是无线的吗？第一次写回函，一定要回答啊！ ——辽宁 王川



猴子■你说的廉价版应该就是现在在日本卖19800日元的Xbox360 Live Arcade。这个版本的主机的标配如下：新套装包括：一台XBox 360主机、一张256MB记忆卡、一个无线手柄、一张包含5款Xbox Live Arcade游戏的点卡。即使不配硬盘，也可以直接从Xbox Live下载一个由5个经典街机游戏组成的合集，存储在记忆卡里。虽然这个价格折合人民币刚刚1400，但是国内的商人一般都把它抬到了2100左右的高价，因为该主机货源充足，今后在国内应该还有降价空间。硬盘可以自己配，西数的120G硬盘就可以。但是必须买一个连接硬盘与主机的硬盘适配器（100到150左右）才能把硬盘装在机器上。加了直读的机器当然可以玩正版，但是最近微软新一轮ban机行动又开始了，加了直读之后上Xbox Live有被封号的可能，所以要上Live就得先看看外面风声如何，只要改机就可能被封，微软对于盗版的打击态度是不会改变的。

能量块■小编建议手柄还是有线的好，无线虽然无束缚，但毕竟还有充电这道麻烦事，而且对于编辑来说最糟糕的就是手感，有线柄在震动感受和手柄重量上都更赞。因此买360的朋友请一定收入有线柄一只。况且还可接插PC，用途方便。

生活，需要乐观

其实这是我从三年前开始看电软，两年前开始买电软以来第一次写和第一次寄回函卡。我今年上了大学，大专，而且失意了（情场）。很迷茫，人到底是原本快快乐乐地活着，然后变得悲悲伤伤，还是悲悲哀哀地活着，然后装得快快乐乐，是记住了往昔的伤痛，还是忘不了回忆的快乐，请你解开我的心结。还有一个冒昧的请求，如果登的话，能不能用“花破天”来代替我的名字，感谢！ ——江苏 花破天

猴子■这位花读者（既然你要求用笔名那就叫你花读者好了），人生有80%的事情都是严峻的考验（银时说的），所以失意的事情多一些是很正常的。一个人在人生的道路上碰到的挫折与失意，一方面会使人在短时间内感到痛苦，另一方面也会使人找到重新振作的勇气。至于说一个人是应该深藏悲哀强颜欢笑还是把感情写在脸上，我的建议是这些不愉快的东西可以找一个比较要好的哥们倾诉一下，既可以宽心，也可以增进兄弟之间的感情。至于情场如何，我只能说，这个东西是很微妙的，有时候是你在找感情，有时候是感情在找你。总之乐观一点对生活有好处，毕竟一个积极的态度才是最重要的啊。

向坚守PS2阵地的玩家致敬

偶想买台PS2玩，正常吗？PS3价格太高正版太贵，Xbox360偏向欧美三红不断，Wii另类创意苦等行货。难道现阶段家用机只有PS2才适合偶吗？掌机本来想入手DSL，DSi的突然出现又要让偶等破解了…… ——江苏 林卫

猴子■PS2现在依然在正常生产出货，游戏依然在推出，玩PS2游戏有何不正常？当然是正常的。而且现在PS2的主机性能与直读技术都已经很完善了，加装了modbo4.0直读的PS2可以完美通读D5、D9以及PS1的游戏，虽然新机不能像5万之前的主机一样轻易地加HDL，但是只玩光盘就有很多选择了。现在PS2上的游戏基本上已经定型了，好游戏都出得差不多了，一个个耐心地玩的话，就算只挑其中一小部分也足够玩上两三年的。现在全新的9万系列配一个手柄不到千元，全套配齐也不过1200，比PSP单机还便宜。PS2的碟应该到处都有的买，就算不好买，自己下ISO刻盘也不难，现在一个DVD刻录机都不到200块了，中等质量的D5刻录盘才一块来钱一张，应该说做个PS2玩家是相当省心的事情。DSi因为未破解而且国内价格偏高，所以现在没有必要购买，何况DSi没有SLOT2插口，无法兼容GBA游戏，还不如买DSL。而PSP3000破解是早晚的事，现在的价格很适合购买。DSL主机的价格也已经跌破千元，如果你手头的钱有1000-1200左右，那么买PS2或者DSL都是很合适的。说实话猴子家里已经摆了2台PS2了，一台50006一台70007，现在看着新出的90006，又忍不住流口水啊。不过现在还是忍了。



能量块■PS2其实目前还是适合绝大多数玩家的，除非你是高清饭。年底PS2新游戏出得很多，包括一些大作，例如《使命召唤5》、《吉他英雄》等等都有PS2的份，这些游戏都足够PS2玩家打一阵子的了，手头不宽裕的朋友花个九百多块就可以搞定。

电软与咖啡

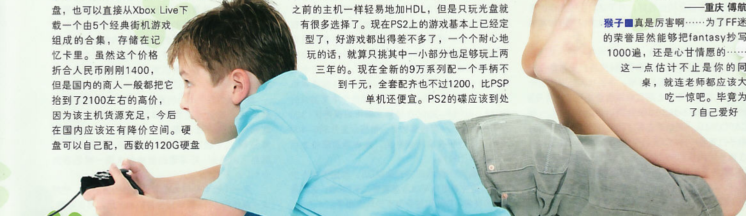
尽管看到自己的名字印刷错误，但还是很高兴。小编们一个月要做2期杂志，工作一定相当累，所以我们理解各位工作人员，你们辛苦了。其实看《电软》还有好处，晚上做作业累了，拿出《电软》温习一遍，保证你热血沸腾，这比喝咖啡灵多了，不信就试试吧。 ——浙江 蒋佳骏

猴子■学习累了换换脑子是很必要的。这时候电软可以作为一味调剂给大家带来缓解，也是很令我们欣慰的一件事情。当初居里夫人平时研究化学累了之后就用做代数几何题的方法换脑子休息，当然了我们的读者未必有居里夫人一样的头脑，所以看看杂志轻松一下还是比较容易做到的事情。说道咖啡，前两天又有读者在信里寄来一包速溶咖啡，不过猴子的体质和一般人不大一样，一喝咖啡就犯困（咖啡过敏），所以这个咖啡就作为读者们给小编的鼓励而珍藏起来了。说不定哪天猴子失眠的时候就会把咖啡喝掉的。

FF迷的觉悟

上周英语听写单词，老师念到幻想=fantasy这个词，我居然没写上来！同桌取笑我：“作为FF迷，这都没写起？”结果我吧fantasy写了1000遍，同桌看愣了，我道：“这就是FF迷的觉悟！” ——重庆 傅航

猴子■真是厉害啊……为了FF迷的荣誉居然能够把fantasy抄写1000遍，还是心甘情愿的……这一点估计不止是你的同桌，就连老师都应该大吃一惊吧。毕竟为了自己爱好



一句话的精彩

四川 段毅：我想祝福我爸爸每个月都中一次双色球的一等奖，这样我就可以买更多的游戏机了。（猴子：这样你家就得马上搬家了……）

上海 陆蕾：祝刺猬永远Happy！

天津 张川：提前给大家拜个早年！（猴子：妈妈咪呀！现在才阴历10月啊！）

山东 谭春阳：奚子鹤，我错了，请原谅我！（猴子：不知道你和奚同学有何过节，留言我给你登了，另外你的"阳"字在Mac字库里没有，只好"通假字"一下了，请原谅我！）

四川 张凯：在生活中磨砺自己，在游戏中感悟人生！

北京 李智龙：我想问猴子你在掌机迷又在电软，是双薪吗？（猴子：我……）

贵州 文博：阳光，无法照耀每一个角落；黑暗，无法吞噬整个世界。（此句是本人原创，下面的也一样哦！）现实里我们是一个小人物，游戏里我们是无敌的救世主！只有在危险的地方，才能觉醒！（猴子：你的留言跟《银魂》的螺丝起子篇倒是蛮搭配的。）

河北 李喆：弥可的克星——小强；小强的克星——猴子；猴子的克星——弥可。这难道是编辑部的生态食物链吗？

福建 吴鸿城：肖丹，祝你快乐，快四年没见面了，好想你这假小子。

四川 田振川：达人卖了那么大的一袋瓶子怎么只分了5毛？（猴子：据收废品的说是世界经济危机导致的……200多个瓶子，5分一个，总共卖了10来块，不过达人只分到5毛而已，其他的都被大家拿去买冰棍吃了。）

的东西而努力是件好事。在这里猴子建议你把FF系列游戏的英文版玩一玩，如果能够玩下来的话，一定会对你的英语大有帮助的。如果觉得前几代没兴趣，玩玩英文版的7代和10代也是不错的。基本上英文版FF的大部分词汇和句型都是高中水平就可以看懂的，少数词汇查查字典也能弄清楚。唯一难一点的可能是一些特有的单词（像Mako=魔晃、Potion=回复药水、Elixir=圣灵药等等），不过这些单词记记就差不多了，好好enjoy FF in English吧。

15岁生化女玩家，参上！

生化危机5是当之无愧的！不论谁说什么，它都是世界上动作（射击冒险）游戏的最高水准。那扣人心弦的剧情和那令我兴奋的身临其境的感觉，都会使我不得不为之自豪。而那些新人物也事实牵动着我的心！如果这部大作能够在PS3上独占就好！（虽然不大可能……）

PS：我的15岁生日到了，我跑遍所有的书报亭，终于筹集了49本电软分发给全班同学。弥可是否发现电软少了一些呢？而且我还像同学们宣传了电软的诸多优点，要他们期期买！（我似乎成了一个推销员……）

我哥说我和弥可的气质很相似，不过我发现了不同点：我非常喜欢玩生化系列的，但是似乎弥可只对《怪物猎人》情有独钟，猴子哥帮她补习吧！（弥可：为什么……为什么……为什么……猴子：你终于可以落入我的手掌心啦！哈哈哈哈……）

——上海 黄广艺

猴子■这最后括号里的话怎么显得我很邪恶啊。这位同学，你喜欢杂志的心情我们都很感动，不过杂志还是大家自己买比较好，对于这期杂志在你的努力下增加了48本销量，小编们集体向你致以崇高的敬意。

PS：猴子虽然喜欢生化，但是技术并不精。菜团才是生化系列的专家，从初代到4代再到安布雷拉历代记一直是专家级别的水平，要说找人补课的话也得找他才对。另外上期我就跟读者提到了，生化5的PS3版和Xbox360版会同时发售的，这一点CAPCOM从一开始就宣布了，没有什么悬念。不过猴子打算收一份PS3版的生化5作为珍藏，如果能够在第一时间拿到PS3版，那么本刊的攻略一定会以PS3版为基础进行制作的。就像《寂静岭5》的攻略一样，双机种对应，而且一定会像《战争机器》一样上视频攻略的，请大家期待。

能量块■乐观估计明年生化5的攻略可能会有猴哥与菜团同学联手负责，因此这位读者也可以特别的期待一下，相信猴哥会把自己喝化学试剂的劲儿都使出来把攻略任务完美达成的，大家一起期待吧。

冬季换机大行动

闯关一族的大哥大姐大叔大嫂们好：

我现为山东曲阜的一位小学生，有一部白色的SP（可怜……同学们有的已经玩上Xbox360了，羡慕ing……），现在想问一下，一部二手的SP（我的，除了掉点漆之外一点事也没有）+原装锂电池+原装充电器+八张卡能卖多少钱呢。我听说北京那个叫什么鼎好的游戏机商店高价回收二手机，是吧？到底能收多少money呢？我现在想买一部NDS，但是NDS能不能玩下载游戏啊？我玩了同学的"美妙世界"，感觉还不错。但是我不知道那不游戏是不是下载的，请你们一定告诉我啊。顺便再问一下，一部二手的NDS能卖多少钱？PSP3000版机型多少钱？我记得《电软》上一哥们来信说他加了点钱酒吧他的SP更新成了NDS，有这回事吗？你们那里有二手的NDS出售吗？要多少钱？NDS上有中文游戏下载吗？请把问题逐个解答，thank you very much。小弟在此拜谢了。

——山东 赵政

猴子■汗……大哥大姐这里倒是有，大叔大嫂又是谁啊？难道七疆这样已经有了儿子的人现在已经升级为大叔了么？现在GBA SP的奸商收购价被压得很低，如果你想拿SP换NDS，那肯定要加不少钱。这样算来还不如直接买个新的，也省了不少不必要的麻烦。现在NDSL的价格在北京也就在1000左右（新上市的DSi才1400），配上烧录卡和存储卡，1300之内可以搞定。有烧录卡就可以玩下载的游戏，现在的NDS游戏绝大部分可以在烧录卡上玩，就连经常针对烧录卡制作各种障碍的SE出的游戏像DQ5、超时空之钥等作品都会在游戏推出两三天之内有补丁推出。现在的中文NDS游戏也出了不少了，本刊制作的《标准掌机典藏》最新的一版中就收录了100余个中文游戏的ROM。而PSP-3000在破解之前依旧保持这1300以下的价格，一旦破解的话，价格会直升300-400元的，所以现在有钱现在买，或者等到涨价之后回落再买比较好。

能量块■用SP加钱的方式来换DS，恐怕要加不少钱吧。这位读者也可以考虑看看二手的DS，尤其是DSi的发售，DSL可能会有不少玩家出手。

无坚不裂裂裂裂裂……

猴哥问你一个问题，电击有个叫"无坚不裂"的栏目上说可以投自己的攻关视频，在下有意投一下，可就是不懂怎样将攻关的过程记录下来。恳请猴哥指点一下。

——贵州 陈涛

猴子■关于录像投稿，其实很早以前就有一个比较统一的投稿方法了：如果是用模拟器的话，使用模拟器的录像功能，录完之后将录像文件、录像用的模拟器和ROM打包发到投稿邮箱就可以了；PSP游戏的录像请使用PSP录像软件SVCapture0.5，用USB直接把游戏录像到电脑上。如果是电视主机的视频，可以用电视卡或者采集卡录像，线材使用S-Video就可以，录完AVI格式的文件之后进行压缩，再刻成光盘（AVI格式的视频文件即可，不必转成RMVB或者DVD格式），寄到本杂志的信箱即可。如果有攻关要点，也请在文本文档里写清说明。另外在投稿的时候请注意留下详细的联系方式。

能量块■另外，提供影像的同时记得要附带文字说明哦，尤其是录像的讲解可是要一齐提供的，请一定特别注意。

最有成就感的读者

最近一段时间学习好忙，都没有时间打游戏，看电软和调查表了。所以这回两张一块寄吧，小编们不要介意哦。上周我们综合英语课要求分组制作一个ppt课件向大家介绍一个有创意的工作，我就强力推荐了游戏制作人啦，结果因为别的组员都不了解游戏所以整个工作都由我一个人来做了。T_T结果那个周末原本打算看的两个电影和继续玩FF7的计划都没时间了。周六还做到了凌晨3点，找资料，找视频，写制作人介绍，忙得昏头转向的，最后我介绍了宫本茂、小岛秀夫、坂口博信和FF7全系列以及Dave Jones以及GTA系列。当我在班上演讲，放出FF和GTA图片的时候，不光是女生，男生们也很惊讶，哈哈，好有成就感。不过到课后我才发现竟然把野村哲也给忘了。做FF7全系列的时候也忘了最老的FF7，不可原谅啊。不过做了这次演讲，像大家介绍了游戏，好高兴。大家都来玩游戏吧！

明年4月份我们就要考专4了，不知道能不能过啊，好没有信心啊。最近学习也好忙，课程难度也加深了。每天吧几乎所有的时间都花在了学习上，结果就只能趁上大课的时候抓紧看电软了，光盘更是没时间看，不过好在趁昨天周末而不了好几张光盘。240期的光盘好赞啊，内容超充实，视频也很清晰。我竟然把寂静岭的视频小说给看了，要知道像我这样从不看恐怖的东西的人，当初看《地狱少女》时和爸妈在一起还把我看崩溃了，竟然没怎么觉得寂静岭恐怖，或者是小编们为了考虑大众的心理承受能力，故意做得比较不恐怖？还有最近我发现我有喜欢血腥东西的倾向？！看《战争机器》里主角用电锯割水怪触手的时候喷溅的鲜血时我觉得很刺激啊。还有一天做梦，梦见自己在一个地上全是某人被弄成肉酱的房间里面，才上去粘粘的，可是我觉得好兴奋！我这是怎么了？

最后我有几个小小的要求：不知道小编们能否满足我。最近《电软》都没有送海报了，能不能哪一期送一张《最后的遗迹》的男主角的海报啊。（就是239期13页那张）那是我喜欢的男人的类型~好深邃的眼神和大海一般包容的心*（>_<）*

另一个呢也是因为老师要求我们做演讲，我想说《最终幻想X》美版预告片的那一段。可是以我

的水平没有办法吧所有的词都听下来。上网也都查不到。小编们能不能帮我弄一下那段文稿啊，谢谢谢谢，万分的感谢！

——北京 张梦璇

猴子■很多读者来信抱怨说游戏与学习不好协调，看看这位读者，不但乐在其中，而且将自己的兴趣运用在了专业课程上，在如今的大学生中是一位富有创造力的好典范。将自己的感情投入到学习和工作当中，是一定会取得成就的，这种成就与Xbox360上的成就不同，是实实在在的被周围的多数人认可的成就，那种感觉自然也是没得比的。至于张同学想要的FFX的美版预告片文本，猴子在Youtube上搜索了一些，发现解说最多而且都是英语的是下面的这个，在这里特将该段预告片的地址与猴子亲自听写下来的文本奉上，有错误的地方请指正一下。好歹当初猴子也是考过专8的人，对这个文本么还是有点自信的。



http://www.youtube.com/watch?v=zjgkfgCnDWc

There has been other worlds before, mythical, exotic, timeless. Final Fantasy the Games. Interactive worlds that have captivated millions, taking new developments of your imagination. And now the phenomenon continues with Final Fantasy X. A young adventurer named Tidus beginning an epic journey. And Yuna, training in the ancient art of summoning, joined them as they struggled to save their world from a vast evil known only as Sin. Young heroes, their courage, their passion into the battle. Experience the danger, their world is your world. Become the adventure, Final Fantasy X, available only on PlayStation 2, Come Spring 2002.

以上是该预告片中的英语台词文本。如果不是你想要的版本，可以致信pgmonkey@sina.com，猴子将继续为你提供帮助。

PS：提醒张同学一句，暴力倾向是人人都有的，只是多少不同而已。对血腥画面的刺激产生免疫力也是正常的。在暴力与血腥面前，控制自己的心魔是最重要的，That's all.

能量块■《最后的遗迹》在本句话落笔时已经正式开始折磨七曜同学了，听说他最近对日本游戏业很悲观，由于《战国无双3》的消息丝毫没有放出，导致他患上了周三无双综合症（每周三是日本杂志放消息的日子，七曜同学当天不断的刷新着网页期待着能从日本得到第一时间的情报以填补自己空虚的无双世界）……不知道《最后的遗迹》能不能暂时延缓一下他的痛苦，毕竟他同时也是一个SE饭……不过这位读者同学要求送海报的愿望可能难以实现了，现在物价成本上涨的厉害，编辑部都是勒劲了腰带过日子，再加送海报今年是必然要大口大口的喝风了，因此请这位读者同学和其他希望赠送海报的同学们予以无限理解及支持。

最体贴的读者

个人很喜欢这期（240期）电软的封面哟，红与黑的搭配很有特典，就是单以一把武器作为封面貌似"man"了点，当我在学校报刊亭以饿狼扑食的姿态抓过电软时，感受到多道目光射向我……旁边的男生都像看珍稀动物一样盯着我和手中的电软，orz。其实这样的"洗礼"我已经受到不只一次了，因为买的杂志多，和卖书的阿姨混熟了，她告诉我全校买电软的女生就我一个。

《战争机器2》的攻略太详细了，不管对人物、武器、敌人还是故事概况都作了说明，虽然我没有条件玩这个游戏，却把攻略完整地看了一遍。

我和弥可一样是圆脸，圆脸没有什么不好的说，穿什么都很可爱！而且在奥运会之后就应该知道：大脸未必就输给小脸！奥运会的礼仪小姐普遍是大脸，负责选拔的奥运形象总设计师易茗也表示，她就是要抵消巴掌小脸带来的骨感审美风潮，所选的礼仪小姐都有婴儿肥。在这里也向墨客推荐最适合向日葵脸的三大单品：太阳镜、发带、大耳环。

弥可收到信的时候应该快到我的生日了，11月20日我就满17岁咯！因为无法寄蛋糕给你，就送你一张四叶草，找到四叶草的概率是100万分之一，所以弥可要好好珍惜哦！另一张就给弥可喜欢的人吧~

感谢各位小编长期以来的努力工作，为大家献上每期的电软，顺便我也发现副总编的名字和我初中时候用的一样都是"杨帆"。现在已经是高三了，我能抽出时间写完这封信简直是奇迹，字迹凌乱就请谅解了！随信的"7天瘦身计划"送给猴子，猴子要加油！这次是我第一次写回函，写的时候心情很好哦。真心喜欢这本杂志，以后也会给电软提出意见的（这次没时间啦）。祝各位身体健康（小心感冒！），能天天开心！

——云南 杨涵喻



——像这样的读者来信在我们收到的信里称得上是非常优秀的了，从内容到字迹都显示出热心。

猴子■说这位读者"最细心"的原因不是别的，是因为她给杂志第一次写回函就提出了许多详细的意见和建议，并且用不同颜色的笔标注出来，除了回函卡之外，还在正反面写了整整6页信笺，每一页上都有许多作为一个读者的肺腑之言。如此细心的信函出自一个学习压力大、时间紧张的高三学生之手，确实让我们感动了一把。有这样的读者在，我们对于自己在工作中所留下的大大小小的缺憾感到汗颜（杨同学对杂志错别字的审视态度已经达到专业校对的水平了……）。而且杨同学的字虽然说不上飘逸俊美但是也是写得很工整很细心的，这封漂亮的信被猴子作为读者回信的典范永久保留在自己的抽屉里。不过杨同学不用担心，四叶草已经给弥可了，那一沓"7日瘦身计划"的书签也被猴子收好了。感谢你对猴子减肥的鼓励，只不过这书签上写的"5KG"这个目标实在有点吓人，7天5公斤，真按照这个标准减的话估计猴子得顿顿吃泻药才行，到时候就不是"7日瘦身"，而是"无名游戏7日死"了（笑）。玩笑玩笑，不必当真，猴子对于自己的塑形计划还是很有把握的。最后再次感谢这位读者的来信，我们也为你准备了一份生日礼物，虽然有点晚了，但是依旧祝你生日快乐！

能量块■根据本部杨帆同学的交代，和他重名的人都将获得免费电软一本，请与他取得联系，电话是6666666666666…（无限循环）在这里非常感谢广大一直以来支持电软的女性读者，你们是最不容易的啊（满眼含泪）。说到过生日，能量块自己都不知道上次过生日是在什么时候了，从小学之后就没重视过自己生日这个私密节日，大概也不希望对年龄特别的在意吧，而且一年一庆祝是否太过频繁？比较适合我的是十年一大庆，建议有和我一样各色的朋友听取我的建议，这样也节约资源有利于环保事业。

最念旧的读者

记得06年最后一次买电软时，猴子哥还在不停地叨念雪飞100大洋收购他NGC的事，一连好几期，所以当时对猴子哥没有什么太深的印象，但现在看猴子哥主持的几期阁索，感觉还不错吧，猴子哥技术不错，说话有份量，稳重，听说最近收集手柄？那FC的手柄你也收集得到（当然，指非山寨型）？还有，你的那台NGC如何了？是还留着呢，还是被雪飞拿去了？小沛好像也调侃过你，说120买你的NGC……还有，想邮购图书的话怎么邮？直接汇款到编辑部？

——贵州 陈永康

猴子■啊，NGC的事儿我自己都记不清了，现在机器已经不在我这里，不过也不在魔王和小沛那儿，他们两人都已经买了Wii，可以直接玩NGC的盘，自然不会惦记我的NGC了，我还给魔王刻了《火纹 苍炎之轨迹》的盘。现在机器在Perfect家中（打从06年借给他之后一直在他那儿），每当猴子有稿子没交的时候，Perfect就威胁说要把NGC卖掉，威胁了整整2年……也不知道现在机器怎么样了，估计还能用吧。FC手柄我是有收集的，但是不是山寨，也不是原装FC的（那玩意连在机器上拿不下来，也不能在电脑上用），而是宜丽客（ELECOM）出品的仿FC格式的USB手柄，手感一流，可惜在国内没的卖，在日本1200日元，还算可以了。

PS：邮购的话请按照杂志上写的地址汇款就可以，收款人是"发行部"，切记。

最RP的读者

猴哥，我想问问小岛秀夫的职位是什么。意思是什么策划，我了解到，策划也有很多种，技能的，剧情的。总之很多很多……一个那么大的游戏，策划应该也是很多个把，为什么就小岛秀夫那么出名，而且，他是什么策划？告诉我感激不尽件。我掌机迷不是经常买，电软买得多~！PS：猴哥回函簺的pgmonkey用搜狗写是……"屁股摸你可以"，无语……

——康爷（mag_ician@qq.com）

猴子■小岛秀夫是游戏的导演（Director），也就是主要负责游戏开发统筹工作的。基本上可以看作是游戏开发的灵魂人物，游戏的很多点子都是他出的，所以他是最出名的。

化作千风

2001年北京申奥成功时萨马兰奇那句"Beijing"仿佛还回荡在耳旁，如今，不但奥运会开完了、残奥会开完了，连2008年也马上就要成为历史。

如果要问08年最让我感动、印象最为深刻的游戏是哪一款的话，那么毫无疑问是《合金装备4》。虽然小岛最终还是因为种种原因回归了5代的开发，但4代的十足诚意绝对是所有玩过的人都能感受得到的。我曾经问过自己认识的所有MGS粉丝们，没有哪一个，在玩4代的时候没有感动到流泪的，当然，包括我自己。忽略掉一切画面、音乐、剧情、系统这些外在的东西，一款游戏，能够如此之深的触动喜爱它的玩家们的灵魂，这才是真正的经典！

话说似乎大家都赶在08年结婚，不论是大学同学还是单位里的同事，今年参加的婚宴次数至少也是10+了，这还不包括外地去不了的。发现中国人还真是挺爱凑热闹的，前几年是什么生金猪宝宝、今年又赶集结婚，最让人痛心疾首的是，我兜里的银子都因此给热闹掉了……

关于爬山，虽然离加入6K俱乐部还遥遥无期，但也学到了许多东西。比较让人感慨的就是今年的爬山事故明显比往年多，"户外时尚化、户外小资化"的可笑思想是最大原因。有些代价，是可以承受的，有些代价，却是承受不起的。

08年编辑部内提及次数最多的事件之一就是小三的减肥工程了，从最初的"人体改造"，到如今的"每日服用100g硫酸镁"，小三以惊人的意志力坚持了下来。不过，当我每天看到坐在对面的小三以同样惊人的意志力在减肥的同时保持着喝可乐、吃膨化食品的恶劣饮食习惯的时候，都有一种拽块板砖过去的冲动……

By 北斗

2008，就那点儿事儿

2008年过得真快，等了那么些日子，而它临走时连招呼都没打一声。2008过得也忒慢，挺多伤心和不顺的事儿，加一块儿似乎也够咱们全国人民哭半年的。今年热闹，要想把这些事儿都掰开揉碎了，恐怕我得出本书。干脆，咱一个平头老百姓，就说说自己吧。爱听不爱听，您掂量，我管不着了。

首先，虚拟世界开始对我展开了大规模的侵袭。本来以为随着年龄的增大，那些虚幻的梦想已经不再对我有吸引力了，结果最终自己还是被无情地俘虏，并且甘愿成为其奴役的臣民。或许一开始只是一种虚荣的心态在作怪，但后来发现其实心态这东西是不会轻易老去的，只要你别让它排斥新鲜事物，努力去接受周围一切的变化，那么就会永远保留心中的青春。

其次，现实世界强加给我更多的负担。一人吃饱全家不饿的时代已经过去了，新的身份赋予了我新的责任，不但要顾及我个人的感受，还要心存"家"的概念。甚至在不久之后，自己也要为推动人类发展作些贡献，成为某些共产主义革命同志的长辈。

↑某天下班路上，看天色不错，就拿手机拍了一张。

最后，尽管当前世界大环境的经济状况不佳，但社会主义优越性却在我身上毫无保留地体现了出来。虽说和我并肩革命的女同志并没有因为这些而嫌弃我，但那终归是实实在在担负于我全身的压力，或许我应该对此重视一些，早日甩掉担子，轻装前进！

什么？你说你没看懂？说白了：首先，我买了Xbox360，现在玩得不亦乐乎。其次，我结婚了，打算两年之后再添人口。最后，我胖了，正预备减肥呢……

By 小沛

不同凡响

以前曾经就预感着，08年将会很不寻常，而现在08年眼看就要过去了，回头一想这一年简直就是一眨眼的工夫，有些不可思议，也许是每天都在忙碌让时间流逝也变快了吧。话说这短短一年本人居然入手了三款主机，这在以前完全是不可能的，也因此玩过的游戏比以前多得多，游戏魂再燃的感觉真不错！不过也因此从一名半主机饭彻底转变为了5元饭，真说不上是恭喜还是悲哀……

今年最值得回味的是《怪物猎人2G》，曾让自己的狩魂好好地燃烧了一把，每天晚上吃完饭唯一做的就是插上网卡上网找人联机，每次都能享受到无比的欢乐，那美妙的感觉现在还回味无穷。

最庆幸的是买到一台X360好主机，可能本人有点画面派+现实派吧，也因此毫不犹豫地入手了这台很好很强大的主机，也因为《使命召唤4》玩上了以前一看就晕的FPS游戏，真是难以想象。而且至今未见过红灯，这就是所谓的幸运吧，哈。

最高兴的是和几个多年未见的老同学重新联系上了，别看自己平时不太爱讲话，但却非常看重缘分和朋友，大家一见面就像说不完一样聊到了大天黑，更高兴的是和一位十年没见的初中女同学联系上，当初是很要好的前后桌，希望她能够幸福吧。

当然最难忘的还是这一年在《电软》的日子，写稿，加班，苦中做乐，也其乐无穷，更让生活变得那么充实，感觉真不错，未来一年继续期待，继续加油吧，哈。

By 翅膀

堕落欢迎你

2008这一起一伏真是揪心，国际大形势咱就不罗嗦了，如果从游戏上来找到自己的生活坐标的话，那么2008年应该是前所未有的充实，充实到自己都老乱了。虽然让FF饭天天挂在嘴边的某十三到了还是要推到明年（甚至后年？），还有让一众被三上真司惯坏了的僵尸崇拜者期待的某五代也相约在下个季节再开杀戮，但抛开这些小遗憾，2008年还是有很多有意义的事。

其实从去年开始，发现自己转职为PS3饭了，结果把神机3就害到这种境地，感觉自己非常的对不起大家（笑）。失望方面，自己手头的一台360彻底的挂西，让N久都没有主机损坏的本人也相当的意外，我确实容忍不了四千块钱就这么打了水漂。当然，今年来最失望的还是Wii的表现，虽然主机卖得抢破了头，但除了WiiFit了几把外，这小白光驱我基本上没怎么开动过。这里面的原因也很简单，画面，这一最直观的感受轻易把我伪非回了原型。我得承认，在《战争机器2》面前，我看不到Wii的存在……

所以，充斥在自己2008年生活当中的，都是些华丽游戏，悄然间发现自己堕落的可以。《恶魔猎人4》、《战神 奥林匹斯之链》、《横行霸道4》、《GRID》、《忍龙2》、《合金装备4》、《薄暮传说》、《PURE》、《寂静岭5》、《死亡空间》、《摩托风暴2》、《抵抗2》、《战争机器2》、《古墓丽影·地下世界》……都是些让人"腐败"的游戏，自己轻易的被1080P蒙蔽了双眼。人都喜欢美丽美好的东西，回家每次看到自己收藏的几十张GC游戏，也只有叹息一声。虽然Wii的异智风尚在全球风生水起，但个人无论怎样都入不了那个道。在坚持了那么多年后，曾经的任饭也有口味改变的时候啊，而且这一变还挺大，确实堕落。

呜，写到这里，似乎成了一封检讨书，不过想想也是，回顾嘛，一到个人这里不就是检讨嘛……果然是堕落的一年，希望明年不要再这样下去，监督我吧！

By 风林

突破悲伤

08年即将要过去，在这一年中我还和最初一样充满了干劲，现在想想看，记忆中的盒子里面装满了应有的酸甜苦辣。

今年的8月7日凌晨父亲离开了我和妈妈，那时正赶上奥运前夕，公司放长假，本想好好休息休息的我，在7日下午的时候接到了妈妈的电话，愣了好久忙冲出去买了当天晚上6：00左右的火车票，第二天早上到家，屋里的空气很脏，家里很乱，亲属都在，妈妈坐在床上泣不成声，我走过去坐在她旁边，眼泪再也忍不住了。接下来的七天中我经历了人生中最不想经历的事情，失去父亲的悲痛让我好长一段时间才慢慢的缓解过来。



↑愿已在天国的父亲，幸福快乐！

另外一件印象较深的事情就是和三问书屋所共同制作的《战争机器2》攻略，对于这样的大作我们自然不能够怠慢，所以游戏第一时间到手后就开始进行攻略的制作，为了在短时间内制作出品质优良的攻略来，我们俩分别来撰写剧情和流程部分，《战争机器》这个游戏从前作开始就已经订下了只有通过疯狂模式才算真正玩过了游戏的概念，所以我们特地选择困难模式进行攻略的制作，通过困难模式后再用疯狂模式进行一次，目的就是要把其中的难点为玩家们讲述出来，省的玩家们在游戏过程中浪费不必要的时间。在四天时间里我们终于完成了17页的攻略，看到成品后，觉得辛苦也是值得的。

美编MM和编辑都很辛苦，但是要论辛苦程度来说美编们还是最累的，在临近截稿的几天里她们天天早来晚归，努力工作。希望她们利用休息日和平时的剩余时间睡够美容觉，天天都快快乐乐的。

今年下半年大作不断，好游戏多到玩不过来，想必大家看到本期杂志的时候都应该在玩《街霸2HD版》了吧？游戏制作的确实非常厚道，完全可以当作是新作来玩，每个角色平衡性再次进行调整，新加入了许多目押连续技，打起来十分爽快，在《街霸4》尚未推出之前大家可以先玩这个。另外需要玩家们共同关注的一点就是，12月5日无数生化fans们所期待的《生化危机5》将在Xb360中独家提供live试玩版下载，编辑部内生化fans众多,大家都在等待这一天的到来。

电软即将迎来一次重大改版，相信改版后的电软会更具诚意，我们将会用十倍的努力来回报支持我们的读者们。

By 菜团

我的08年，我的无双



转眼间来电软有一年了，转眼间我的小宝贝都快半岁了，转眼间暗荣又推出了不少无双。08年感觉是有生以来，渡过得最快的一年，半月一次的截稿，攻略→写作→攻略→写作→攻略……反复循环，虽然劳累，不过在北京的生活很充实。小子楚的降生，让我的生活理念有了很大的改变，以前那个自负、自我的我，逐渐在寻找身为人父的责任和慈爱。我是老了？还是成熟了？也许是臣服于生活了……活着就是吃饭……生活→工作→生活→工作→生活……游戏已经完全成为工作的附属品，不再是生活的娱乐和消遣。无双是什么？一种感情，就如同人每天要吃饭和睡觉一样，玩无双也是一种习惯。还是说回无双吧，今年KOEI确实没有推出什么像样的无双作品，正统新作的开发被搁置，取而代之的是《无双OROCHI》这些派生作品的泛滥。09年最期待的当然是《战国无双3》了，以KOEI的"厚道"程度，估计游戏还没发售就已经宣布跨平台了，那么09年，KOEI会不会用《战国无双3》来为PS2继续续命，就成为了一个大看点！

By 七曜

告别2008

作为所有地球人人生中的一部分，今年有12个月，52个星期，因为是闰年所以有366天，8784个小时，527040分钟，31622400秒。在这数不清的数字当中，我们经历了太多的事情。历史之神对于2008年似乎颇为器重，差不多每个月都有不少事件发生。对于我们来说，有许多事情值得纪念，不过猴子这个人平时总是抱着对万事淡然处之的态度，无论发生什么，以平常心对待是最重要的，但是这一年却始终不能让猴子淡定下来。

5月初是许多人结婚的日子，大家自然也未能免俗。刚刚祝贺了几位亲朋的连理之喜，远在千里之外的地方便传来了巨大灾难的消息。在那个时候猴子才发现原来自己是一个很感性的人：尽管自己无法赶到那里，但是却依旧挂念着那里的朋友，挂念着许多素不相识的人。猴子白天从网上关注灾情，晚上回家打开久违的电视机看着阔别的电视新闻。这样的状态持续了将近一个月，应该说大家共抗灾难的那段时间真是最令猴子难忘的。



之后的几个月过得飞快，发生的事情实在是太多了，一件件细说的话这里恐怕没有地方了。猴子能为大家主持几期闯家，实在是十分开心的事。今天算是对过去的一年做个阶段性总结，告别过去，继往开来，人生就是如此，不是吗。

By 猴子

挑战HDMI的怪兽色差

一台高清电视，一台支持高清的游戏主机，再加上一款1080P游戏，就可以实现高清游戏享受了吗？这些花上大钱才能置办好的设备你都重视了，却还差一步。没错，就是线。

选用什么样的线材来玩高清游戏似乎现在成了步入高清殿堂的玩家越来越重视的事情。随着上世代主机正式引入色差线（YPbPr及YCbCr）让玩家体验到了游戏的"本来面目"后，对于视效上的追求使得线材的选用上越来越成为了玩家不可不知的一门功课。

以编者的实际体验，一条好线对于画面的表现是起到绝对性作用的，比如PS2，很多玩家家里的电视进行了更换，但PS2所使用的线材却并没有一起提升，大部分玩家手头所用的PS2色差线都是组装货，这样的十元、二十元的线材在普通电视、小尺寸电视上不会有什么差别体验，但到了高清电视，尤其是40寸为下限的尺寸的时候，就会出现非常严重的干扰纹，使画面并不清晰。甚至让许多玩家觉得使用大屏幕液晶（后简称LCD）或等离子（后简称PDP）的效果是不如传统显象管电视（后简称CRT）的。当然，CRT对于PS2游戏的支持上效果是最理想的，但LCD或PDP也并非绝对不济。当你把线材更换为怪兽线及原装线之后，其清晰程度将有大幅提升。还以PS2为例，在使用怪兽线（PS2、XBOX两用线）后，杂讯大幅减少，而使用SONY的原装线后则完全没有，字体边缘干净清晰，使PS2在高清LCD上有了非常飞跃性的表现。至于颜色更是没的说。

由此可见，即便是上世代的PS2，在更换线材之后同样可以在高清电视上有上好表现，起码清晰一点是可以配得上的。

而在本期，编者就带大家认识一款目前在市场中炙手可热的王道线材——Monster GameLink Component Video and Stereo Audio A/V Kit，怪兽色差线。

这款线的最大强项就是超越原装线材的表现横行于世，并为发烧友所推举。在PS3上实际体验，效果不逊原装线的表现。怪兽线系列一直最让人发烧的就是其使用的材料之上乘，毫不吝惜成本的用料让该系列线材在视频市场上成为专业之选。而对应PS3的这款线材更是极品之一。编者实际使用PS3的原装线、原装HDMI线一一挑战怪兽，后者丝毫不落下风，而在复杂画面及音效上，却有更突出和稳定的惊人表现。

不过，怪兽线的唯一缺点就是价格较高，国外售价高达60美元（400元人民币以上）。对于国内玩家来说，我们倒也有我们的解决办法，南方的散装水货线就是最好选择，现在市场还是可以找到不少散装货，且价格合适，多在200元左右。就其绝佳的画面效果而言，还是非常超值的。想要体验高清晰效果的玩家，这款对于PS3及PS2的怪兽线，不失为一个好的选择。



文责／必扑（特别感谢 孤高的英雄友情提供线材 QQ 83881186）

Dragon HotLine 龙哥热线

Q 龙哥好！问题1、《勇者斗恶龙》这个游戏是属于SE社还是LEVEL 5？2、XBOX360在日本等地都和PSP一个价钱了，我们这里怎么没动静？

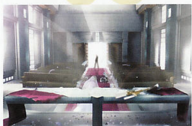
（浙江嘉善 蒋佳骏）

A 1、当然属于SE了。游戏制作时主要有发行商和开发商，开发商负责游戏的具体制作，发行商负责的则是游戏的包装和发行。通常情况下拥有游戏版权的是发行商，开发商是由发行商进行挑选出来的，只负责游戏制作，并不拥有游戏的版权；简而言之，开发商通常只是单纯的拿人钱财，给人干活而已。不过，有的游戏开发商也是拥有游戏的所有版权的，由于这类厂商一般规模都比较小，如果它们制作的游戏素质、创意或是销量有亮点的话，就很有可能被那些大规模的游戏发行商加以收购，成为发行商手下的专用工作室，例如大家熟悉的EA就热衷于从事这类买卖。具体到《勇者斗恶龙》这个系列，众所周知，版权属于以前的ENIX、现在的SE毫无疑问，LEVEL只是负责过DQ8的制作以及目前正在进行的DQ9的制作。LEVEL-5成立于1998年9月，年轻的社长日野晃博曾经在许多知名游戏公司担任过程序员。其早先作品有《黑云》和《黑暗编年史》，之后的《银河游侠》、《圣女贞德》、《闪电十一人》以及雷顿教授系列都是素质很不错的作品，这也是SE放心将DQ这种看家大作交给LEVEL 5开发的主要原因。2、这个问题，龙哥也很纳闷，目前我国360的价格确实有一定幅度的下降，但是仍远未达到日本的价格水平，虽然有运费等方面的原因，不过还是太高了一点（相对日版价格而言）。

Q 请问《寄生前夜·第三个生日》什么时候公布（发售）？还有就是本作属于文字类型的游戏吗？谢谢！

（安徽合肥 芬）

A 公布和发售可是两码事，本作最初是预定在手机上发售的，后来改为手机和PSP两个平台，再之后，也就是今年的东京游戏展上，SE召开的“DKΣ3713”招待会上宣布本作取消了手机版的开发，改为PSP独占。当时并没有公布确切的发售时间，只是说预定2009年内发售。从之前公布的组图来看，主角Aya似乎在“自己的婚礼”上和来路不明的敌人展开的战斗！对方究竟是谁，从装束上来猜测，难道是教堂中没有看到的新郎？这些目前都还是疑问。据制作人介绍，本作的类型将是3D动作射击游戏，而不再是系列前两作那种动作角色扮演，他形容本作为真正意义上的“第三人称射击动作游戏”。据悉，SE正在与另外一个工作室共同开发这款作品，但还没有透露该工作室是哪个。另外，本作将会包含“无线游戏模式”，但并未讲明到底是基于“互联网”还是“ad-hoc联机方式”。值得一提的是，本作制作人负责的另外一款游戏《最终幻想13 Agito》的组队是基于互联网的。



←本作的类型从以往的ARPG改为3D动作射击了。

Q 龙哥好，我近来一直在玩《真三国无双4》，有个问题想要请教一下，龙哥你能告诉我吕布怎么开启吗？

（陕西咸阳 孙林安）

A 非常简单，魏蜀吴三个势力只需各使用一人通关就出现吕布可以使用了。吕布的实力超强，非常变态，即使是菜鸟玩家亦可轻松通过任何非修罗难度关卡。吕布的通常攻击并不完美，第3方的直打和第5方的小跳，都是其通常攻击的破绽所在，不过这两处破绽通常被他出色的攻击速度所掩盖了。C1、C3和C6都是非常强悍的技能，无双估计是吕布唯一的弱项了，浮空攻击会导致攻击力下降，但是收招是大范围的地震，比353好多了。真无双带炎属性，最后是大范围地震+大范围的光圈斗气，威力极强。

Q 龙哥好！小弟有几个关于GBASP和PSP的问题要请假：1、GBASP中的《口袋妖怪·红宝石》上能不能收集到所有图鉴？怎么收？（除了联机交换外）2、PSP刚修好让老板帮忙下了个《生化危机3》的模拟器，刚开始游戏时黑屏，老板搞了个插件后好了。可是后来出现了许多次自动关机的情况。不玩《生化3》时也出现，怎么回事？如何解决？3、小弟最近刚刚开始玩《最终幻想7·核心危机》，要问一下战斗时，左上角那不停旋转的头像是什么东东？还有主角的武器可不可以改变怎么换？

（安徽凤阳 金可）

A 1、不能。《口袋妖怪》这样的游戏，历来都是多版本发售，要想完成全部的图鉴至少得两个版本才行，因为不同版本的口袋妖怪会拥有一些各自独有的妖怪，要想100%图鉴就只能进行联机了。说起来，这种早期设定现在看来还算是“比较人性化”的了，因为现在的系列作品想要正常情况下完成全图鉴的话还得去看数场剧场版电影……除非你去下载一个386版的ROM，才有可能不联机全图鉴。2、这应该不是你玩《生化3》的问题了，应该是PSP主板或电池部分的问题，在确认电池没有被调包的情况下，你需要检查一下PSP的原装电池包，或是让维修人员检查一下PSP的充电保护功能是否正常。3、那个是战斗老虎机，如果转到三个“7”，角色就会升级，其他的有辅助攻击、给自己附加状态、召唤兽等等，三个“艾丽丝”就是无敌。主角的武器在后期打败安吉尔后会自动更换。

Q XB360 65nm版的HDMI输出与旧版XB360的色差1080P输出，效果相差究竟有多大？

（浙江绍兴 何嘉宁）

A 关于这个问题，只能这么答复你：这两种版本360在如上输出的显示实际对比测试中，42寸以下电视几乎肉眼识别不出，42寸以上，可以看出前者更锐利一些。不过总体而言，这方面的对比差异其实并不明显，不是对此方面特别发烧的话，可以不用太过在意。

Q 龙哥：七个龙珠出现你、龙哥，我很急，请帮帮我解决问题。1、《怪物猎人2》中的BOSS风铃龙打不过，特别是在雪山有麻烦，每次都死在那里，真郁闷，有怎么打法？2、听说《怪物猎人2》能通过网络联机，需要PS2安装PS2网络接口线，我跑了几家游戏店都没有出售，请问在哪里买？3、《寂静岭》玩到医院二楼碰到医药箱有密码，搞了半天打不开密码，让我苦恼，不知道有多少密码？愿望请龙哥好心帮帮解答，小弟非常感谢你！

（浙江慈溪 施金金）

A 你有什么愿望？是一根香肠么？（笑）。1、推荐武器选择绝一门，防具要是有匠就更好了，斩味长，还有点蓝斩味，加匠能然你少磨刀，时间宝贵。道具方面其实并非特别重要，对技术没自信的话可以考虑把回复药买满了，然后带点磨石，当然雪山的还要有热饮。开战后先让它中毒，然后集中砍头，它中毒很长时间，一般中毒完角也断了，这时没了风压就好办多了，如果想快速干掉它的话基本在它侧面狂砍加翻滚就行。对付它最重要的在于缩短时间，也就是少挨打，还有就是磨刀，要是不加匠要磨7、8次刀，等它出大破绽时再磨，要不就换区。2、普通的网线即可，就是电脑用那种，随便找个卖电脑器材的店就有。3、你问的是《寂静岭3》吧，下次请尽量将游戏名称写清楚，这个还好判

断，有的就不方便判断了，谢谢合作。每个难度的密码都不同，这是一个叫做“人脸之谜”的经典谜题。Easy难度的密码是4639，Normal难度的密码是8634，Hard难度的密码是4896。

Q 龙哥好，感谢您上次帮我解决了难题。现在又有问题了。我有台PS2基本上没啥毛病，但一玩《零·刺青之声》就卡。请问这是咋回事？

（新疆克拉玛依 侯皓曦）

A 这个很明显是游戏盘的原因了。一般玩PS2出现游戏“卡”的情况有三种可能的原因：一是游戏本身没做好，素质太低或是在某个特定的地方出现此类BUG，不过这种情况非常少见；二是PS2光头老化不行了，这样的话在玩游戏的时候就有可能造成读盘不顺畅从而发生“卡”的情况；三就是由于使用的是劣质的D版盘，或是因为该刻录盘本身质量太次或是因为下载的游戏ISO本身有问题又或者是刻盘的时候没刻好。你的情况，《零·刺青之声》游戏本身是不存在这个问题的，所以可以排除原因一；平常玩别的游戏没问题，只是玩这款游戏的时候出现“卡”的情况，所以可以排除原因二，最后剩下的就是原因三了。建议你换张盘试试。

Q 1、Wii的《大神》有日版的吗？2、《古墓丽影·地下世界》有PS2版的吗？3、《天诛4》多久发售啊？谢谢龙哥喽！

（重庆 朱康伟）

A 1、目前还没有，美版倒是已经早在今年上半年就发售了，当时因为自带升级程序的问题，使得日版机（无论改过与否）都无法运行，倒是后来有人发布了修改后的iso，这样就可以在日版机上运行了。当然，这个仍然还是美版的，实在想玩日版的朋友就只能继续等待了，或者玩原来的PS2版吧。2、有，本作是真正的“多平台发售”，除了PSP之外，现役的所有主机（包括掌机）都有份，甚至连PC和手机上都有，话说……“欧美厂商不爱在PSP上开发游戏”的传言似乎也不完全是空穴来风啊。不过，本作其余平台版本的发售日都已经确定是今年11月18日，本期杂志会刊登详细攻略，倒是PS2版，发售日是2009年第一季度，还得等着。3、日版《天诛4》已经于10月23日发售了，上期杂志刊登有攻略。

Q 请问龙哥：1、请问近几年的的《恶魔城》都没有采用小岛文美的人物设定，缺少了唯美之感，难道小岛文美已经去世了吗？2、近期发售表上任天堂的游戏不多，是把精力放在了开发新型号掌机上吗？任天堂有开发发售过写实风格的3D游戏吗？3、世嘉会再踏入硬件市场开发新的主机吗？4、为何家用机的硬盘大了几十G后价格贵了上千元？电脑的硬盘都是白菜价，家用机的硬盘就那么值钱吗？5、偶是保存狂，所有玩过的游戏都想保存下来，至少也想把游戏的存档保存下来，毕竟是自己辛苦得出的成果，不想就这么没了，无论是家用机还是掌机，请问龙哥有什么好的方法吗？6、IDSL的原装电池是哪个厂商制作的？容量多大？有单独销售的吗？7、M3DS REAL烧录卡的价格现在是多少？市面上找不到，怎么入手？用此烧录卡播放DSM视频和播放君比较哪个画质更完美？DSM视频貌似很占容量，另外还要存放游戏、模拟器、自制软件等。大容量的TF卡要多少的才合适？偶想电影、动画、游戏、模拟器、自制软件都下载一些。8、烧录卡的游戏和存档能转移到电脑平台之后再转移回来继续使用吗？9、TF卡使用某烧录卡玩过游戏之后，转换到另外的烧录卡能兼容此TF卡上的游戏和软件吗？10、《黄金太阳》续作难道会像《火枪英雄》、《海格力斯荣光》一样阔别十数年吗？

（某读者）

A 首先抱歉一下，这封信忘了是谁转给我了，最后也没署名，只好用“某读者”代替了，还请见谅。1、没有，还活得好好的，去年的PSP版《恶魔城历代记》就是小岛文美重新画的人设。不过自从“苍月”以来，恶魔城系列的人设似乎越来越卡通化，五十岚已经许久没有起用小岛了，确实还是小岛的画风更适合恶魔城。2、年底会有许多任社自家的大作发售，DSi这个“新掌机”刚发售，应该是不必花太大的气力在这方面了。印象中没怎么见过任社的此类游戏。3、基本无望，说实话世嘉现在作为软件厂商活得都不能算是有多滋润了。4、所以提倡玩家自己动手DIY嘛！没看人家主机硬件都是赔着本卖吗？找个由头多赚点钱回来的想法也是可以理解的。5、那就存呗，现在家用机大多是存硬盘上，根本不存在容量上的困扰。掌机如果是用烧录卡或是记忆棒的话，也不用担心记忆容量的问题了。6、MADE IN CHINA，具体哪家厂商还真不知道。IDSL的原装电池容量是1000毫安，没有单卖的。7、价格大约在90元-130元左右，现在烧录市场很乱。市面上找不到就不用执着入手，烧录卡现在基本大同，功能性能全都一样，同样性能的烧录卡50元左右到处都是，没必要花大钱买高价的。理论上播放君完美，但是优势不明显，而且DSM的格式片子要明显多得多些。不建议太过以来NDS的视频播放功能，解析度在那摆着呢，大容量的话4G或是8G足够了，反正TF卡现在都是白菜价。8、当然能。9、TF卡只是存储媒介，与烧录卡对存档和游戏的兼容无关。现在大多数SLOT1烧录卡都是可以直接使用CLEAN ROM，所以在对游戏的支持上没什么问题，但是存档上只是部分通用，有些不同牌子的烧录卡之间还需要转换存档格式才行。最后，并非所有烧录卡都使用的TF卡做存储媒介。10、难说。

Q 我的机子是IDSL，有两盘正版卡带，《口袋妖怪·钻石》与《口袋妖怪·白金》，为啥《白金》能正常游戏，《钻石》打开，出现一串日文，游戏不能……

（江苏连云港 黄苏健）

A 奇怪，不能够啊。IDSL是可以正常使用其他地区版本正版卡带的。所以只要你那两盘卡带都没问题就不会出现游戏不能的情况，白金能正常游戏，说明那盘卡带和IDSL机器本身没问题。以此推断，只可能是你那盘《口袋妖怪·钻石》的卡带坏了。建议你下次遇到这类问题的时候，把那行日文提示抄下来，这样也有助于龙哥判断具体是什么问题。从目前你提供的情况来看，只能是那盘卡带坏掉的原因了。建议你先用嘴吹一下卡的金手指部分试试？

焦点：PSP 3000最新破解情况报告

新的PSP 3000是否不能改机，新的主机的改机方法出来了吗？大神对PS3的破解又怎么样了？

（江苏苏州 肖啸）

对于3000和DSi这两款“新掌机”的破解情况，相信是大家近期最关注的事情。DSi方面，最近有使用Acekard完成一定程度破解的视频放出，但也同时告知目前并未算是真正的成功破解。而PSP 3000的破解情况，就比较有意思了。近日国外某著名破解相关网站独家透露了Datel公司研制的神奇电池的部分信息，据悉，最新的神奇电池被命名为“LITE BLUE TOOL(蓝色机器)”，官方宣称使用“蓝色机器”电池可以进入PSP2000与PSP3000机器的“预检模式（Service mode）”，电池将于今年11月28日上市，英国地区售价为19.99英镑，北美售价为29.99美元。按照这条新闻的意思就是这块电池使得对PSP 3000的破解已经确实成功了，但是这里特别值得注意的是官方宣称的进入Service mode并不代表可以通过电池降级，而仅仅是可以在PSP3000插入“蓝色机器”电池后，绿灯亮起(正常神奇电池插入PSP3000无反应)，因为目前还没有对应程序，所以依然无法安装自制系统。对于这块新的破解电池，著名PSP破解达人Dark-AleX发表了以下看法：“估计大家都看了马上要上市开卖的新电池的消息，明码标价外加宣传造势。1、电池绿灯亮并不代表你能安装自制系统或者破解其他什么玩意儿，神电放88v3主板里也亮灯，不能用还是不能用。2、说的跟真事儿似的，让人看了就跟为产品造势的活动没什么两样。就好比用最早PSP上出现hello world来代表真的就能用电池破解3000大家赶紧都买电池吧一样。3、还是记住这一点：电池绿灯亮但黑屏这就是DA之前关于preIPL的解释。不过，也算是有意义的一个迈进，PSP3000的加密措施没准儿是某种信号加密或者协议变更而不是仅仅更改了电池引脚的信息交互系统。所以除非看见更实在的证据，不然我肯定不会赶着买去。”综上所述，仅从目前公布的资料来看，“可以进入预检模式”和“插入电池后绿灯亮起”这两点并不代表真正的完全破解，只能看成是对3000破解的一种进步。但是考虑到Datel公司既然已经宣布将在11月底正式开卖，那么应该不止于此，更多信息和资料还是需要等到“蓝色机器”电池发售后的具体评测资料或是Datel官方发布实际破解视频才能加以确认。不管怎样，这至少比3000刚推出时众多破解达人都感觉无从着手时的窘状好多了。PS3破解没啥新情况。

Game Release List

新作游戏发售表

本期是2008年的最后一期，是一个辉煌年度的终结，也将是一个崭新年份的开始。最后的圣诞商战，最后的年底大餐，都在这个寒冷又火暴的12月内集结，《白骑士物语》、《高达无双2》、《心灵传说》、《梦幻之星ZERO》、《纷争 最终幻想》……一系列超大作绝对会让你看得过来也玩不过来，而明年，更值得期待。 □责编/翅膀

PS2

日期	游戏名	类型	厂商	价格
12/9	摇滚乐队2	RAG	MTV Games	49.99美元
12/9	女神异闻录4（美）	RPG	Atlus	39.99美元
12/12	圣铠传说 七悲	ARPG	Midway	49.99美元
12/18	无限代码	FTG	CAPCOM	7340日元
12/18	未确定世界的侦探绅士	AVG	Abel	7140日元
12/18	乐高蝙蝠侠	ACT	Warner Bros	6279日元
12/18	高达无双2	ACT	NBGI	6800日元
12/18	ADK魂	FTG	SNK Playmore	7140日元
12/18	胜利十一人09	SPT	KONAMI	7140日元
12/18	雪女大旋风 沙雪与小雪的寒气大骚动	ACT	STARFISH-SD	7140日元
12/18	狂热节拍IIDX 15 DJ TROOPERS	RAG	KONAMI	7300日元
1/15	神曲奏介 波利弗尼卡	AVG	THE BLACK	2940日元
1/22	欢迎插班 学园公主	AVG	GN Software	价格未定
1/22	毁灭全人类	SLG	THQ	5040日元
1/29	热舞革命X	RAG	KONAMI	6980日元
1/29	在遥远的时空中 梦浮桥 Special	SLG	KOEI	7140日元
1/29	噬魂师 战斗共鸣	FTG	NBGI	6090日元
1月	桃花月禅 光风的陵王	AVG	角川书店	价格未定
1月	不确定世界的侦探绅士 恶行双麻的事件簿	AVG	Abel	7140日元
2/12	基连的野望 阿克西斯的威胁V	SLG	NBGI	6800日元
2/19	神圣光辉	SRPG	FLIGHTPLAN	7140日元
2/19	Clearc在吹拂清新之风的山丘上	AVG	Sweets	价格未定
2/19	新宿之狼	ACT	Spike	5229日元
2/19	格斗之王2002终极之战	FTG	SNK Playmore	价格未定
3/5	超级机器人大战Z 特别篇	SRPG	NBGI	5229日元
3/12	银河天使2 永劫回归之刻	SLG	BROCCOLI	价格未定
3/19	君吻2	AVG	Entahulane	7140日元
2009年	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment	39.99美元
2009年	哈利波特与混血王	ACT	EA	39.99美元
2009年	锻棒 黑翼之章	AVG	Idea F	价格未定
2009年	世界足球 胜利十一人2009	SPT	KONAMI	价格未定

Wii

日期	游戏名	类型	厂商	价格
11/25	马达加斯加2 逃向非洲	ARPG	Activision	价格未定
11/27	魔法工厂 边境	SLG	MMV	7140日元
11/27	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战EX3	ACT	Takaratomy	6800日元
11/27	劳动者	ACT	Hudson	5040日元
11/27	魔法工厂 边境	SLG	MMV	7140日元
11/27	语言解谜 文字拼词Wii 豪华版	ETC	MMV	3990日元
12/4	428被封锁的涉谷	AVG	SEGA	7140日元
12/4	风之克罗诺亚 幻界之门	ACT	NBGI	4800日元
12/9	尼奥宠物益智冒险	ETC	Capcom	39.99美元
12/11	太鼓之达人Wii	RAG	NBGI	7980日元
12/11	龙之子 VS CAPCOM 穿越时代的英雄们	FTG	CAPCOM	价格未定
12/11	机器人总动员	ACT	THQ	6090日元
12/15	致命生物	ACT	THQ	49.99美元
12/16	让我们投接吧	ACT	SEGA	1000Wii点
12/18	让我们敲打吧	ACT	SEGA	5040日元
12/18	卡拉OK JOYSOUND Wii	SLG	Hudson	6090日元
12/18	死神 BLEACH 对战革命	ACT	SEGA	6090日元
12/18	迪斯尼·思考 抢答题	ETC	Disney	4300日元
12/18	热舞革命 摇摆聚会	RAG	KONAMI	5980日元
12/19	是否成交	ETC	ZOO Digital	39.99美元
12/19	真正的加菲尔德	ACT	Gravity I	39.99美元
12/22	摇滚乐队2	RAG	MTV Games	49.99美元
12/22	摇滚乐队2 特别版	RAG	MTV Games	49.99美元
12/25	生化危机	ACT	CAPCOM	4190日元
12/19	教授	PUZ	Deep Silver	39.99美元
12/31	秘密档案 通古斯	AVG	10tacle Studios	39.99欧元
1/6	国王物语	RPG	MMV	49.99美元
1/15	阿尔戈斯战士 阿尔戈斯之战	ACT	CAPCOM	39.99美元
1/15	恶魔城 审判	FTG	KONAMI	6090日元
1/20	PDC世界飞镖锦标赛2008	SPT	Oxygen Games	39.99美元
1/22	异色代码 R记忆之门	AVG	任天堂	5800日元
1/22	凉宫春日的激动	RAG	KADOKAWA	7140日元
1/22	雷曼 疯狂兔子 电视聚会	ETC	Ubisoft	6090日元
1/22	脆弱 再见月之废墟	RPG	NBGI	7140日元
1/29	最终幻想 水晶编年史 时之回声	ARPG	SQUARE · ENIX	5040日元
1/30	模拟动物	SLG	EA	49.99欧元
2/9	致命生物	ACT	THQ	49.99美元
2/27	勇闯尸城	ACT	CAPCOM	7340日元

XBOX360

日期	游戏名	类型	厂商	价格
12/11	镜之边缘（日）	ACT	EA	7665日元
12/18	高达无双2	ACT	NBGI	7800日元
12/18	神鬼寓言2（日）	RPG	Lionhead	7140日元
12/25	文明 变革	RTS	2K Games	8190日元
12/25	鬼屋魔影（日）	ACT	Eden Studios	7140日元
12/25	怒首领蜂大往生 黑色标志 EXTRA	STG	5pb.	7140日元
1/13	指环王 征服	ACT	EA	59.99美元
1/13	罪恶旧金山	ACT	Codemasters	59.99美元
1/13	天鹅绒刺客	FPS	Replay Studios	59.99美元
1/15	极速赛车手 起跑	RAC	Codemasters	7140日元
1/19	50美分：血洗沙地	ACT	Vivendi Games	59.99美元
1/20	PDC世界飞镖锦标赛2008	SPT	Oxygen Games	39.99美元
1/21	极速滑行2	SPT	EA	59.99美元
1/27	职业赛车	RAC	Atari	59.99美元
1/27	爆炸头武士	ACT	NBGI	59.99美元
1/27	红色派系 游击队	FPS	THQ	59.99美元
1/29	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI	4800日元
1/29	忍者利刃	ACT	FromSoftware	7140日元
1/30	生化尖兵	ACT	CAPCOM	59.99美元
2/10	索尼克的终极MD经典合集	ACT	SEGA	29.99美元
2/12	街头霸王4	FTG	CAPCIM	8390日元

PS3

日期	游戏名	类型	厂商	价格
12/11	镜之边缘	ACT	EA	7140日元
12/18	高达无双2	ACT	NBGI	7800日元
12/18	卡坦	TAB	Game Republic	价格未定
12/25	白骑士物语 古之鼓动	RPG	LEVEL5	6980日元
12/25	文明 变革	RTS	2K Games	8190日元
12/25	生化奇兵	FPS	2K Games	7140日元
1/13	指环王 征服	ACT	EA	59.99美元
1/13	罪恶旧金山	ACT	Codemasters	59.99美元
1/15	辐射3（日）	RPG	Bethesda Softworks	7140日元
1/15	火影忍者 终极忍者风暴	ACT	NBGI	7140日元
1/19	50美分 血洗沙地	ACT	Vivendi Games	59.99美元
1/21	极速滑行2	SPT	EA	59.99美元
1/22	美国职业摔跤联盟2009	FTG	THQ	7140日元
1/27	红色派系 游击队	FPS	THQ	59.99美元
1/27	爆炸头武士	ACT	NBGI	59.99美元
1/29	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI	4800日元
1/30	生化尖兵	ACT	CAPCOM	59.99美元
1/30	摩托GP 08	RAC	CAPCOM	59.99美元
2/12	街头霸王4	FTG	CAPCOM	8390日元

NDS

日期	游戏名	类型	厂商	价格
12/11	机器人总动员	ACT	THQ	5040日元
12/11	陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者	ACT	SQUARE · ENIX	5040日元
12/11	能源小精灵 凯和零的冒险	ACT	KINAMI	5250日元
12/11	装星机便携机器人	RPG	Creative Core	5040日元
12/18	仙境传说DS	ARPG	Gravity	6090日元
12/18	江户川乱步的怪人二十面相DS	AVG	Takaratomy	5040日元
12/18	心灵传说	RPG	NBGI	5040日元
12/18	牧场物语 欢迎来到风之集	SLG	MMV	5040日元
12/18	幻想水浒传 RPG	RPG	KONAMI	5500日元
12/25	绿野仙踪	RPG	D3 Publisher	5229日元
12/25	梦幻之星ZERO	RPG	SEGA	5040日元

PSP

日期	游戏名	类型	厂商	价格
12/11	双星物语	ARPG	Falcom	5040日元
12/18	纷争 最终幻想	ACT	SQUARE · ENIX	6090日元
12/18	音感训练 斯威特协奏曲	AVG	GungHo Works	6090日元
12/18	极品飞车 秘密行动	RAC	EA	5250日元
12/18	最强将棋BONANZA	TAB	SUCCESS	3990日元
12/18	深红房间 逆转	AVG	SUCCESS	3129日元
1/20	PDC世界飞镖锦标赛2008	SPT	Oxygen Games	19.99美元
1/22	偶像大师SP	SLG	NBGI	5040日元
1/22	龙士传说 无限 加强版	RPG	KOEI	5040日元
1/29	世界传说 光明神话2	RPG	NBGI	5040日元
1/29	秋之回忆5 中断的胶卷	AVG	5pb.	5040日元

CAPCOM

格斗人物志全方位解读——

游戏天尊

春丽身为香港警察，18岁的时候立下多次战功，被提升为国际刑警。春丽加入警界的目的其实只有一个，那就是为了找出杀害自己父亲的凶手，随着不断调查的结果，春丽终于了解到原来是一个名叫“影子”的组织杀害了自己的父亲，从那一刻开始起春丽不断地调查有关于影组织的一切勾当；贩卖毒品，非法持有和制造武器、杀害政府要员，这些事情对于影组织来说只是冰山一角，当然还有更大的阴谋隐藏在里面，随着证据的搜集，为了彻底搞垮影组织，春丽一人踏上了一条艰险之路。

□文/菜团

街头霸王II



历经千辛万苦后春丽终于粉碎了影组织的阴谋，将维嘉消灭后，春丽清晨来到了自己父亲的坟前，“父亲，现在邪恶的组织已经被毁灭了。请你安息吧！”



消灭了影组织后的春丽已经不用天天烦恼了。从今天开始，春丽就做一个普通的女孩子吧！

在超级街头霸王2中结局之后出现两个选项，A是做一个普通女孩子，而B键则是继续做刑警。

选择A的话，春丽和男朋友在逛街的时候遇到了地痞，几招过后春丽成功将地痞打败，可是男朋友在旁边吓得不行，他那里知道春丽原来是一个这么厉害的女孩子。

而选择B的话，春丽再一次担当刑警，成功的侦破了一起又一起案件。

街霸ZERO



故事再一次回到最初，为了寻找自己父亲被杀的真相，春丽与影组织进行战斗，经过重重努力后，春丽找到了影组织的头目维嘉维加：“你已经被国际刑警包围了！觉悟吧！”

看来维嘉并没有把春丽放在眼里：“哼！你的本事不错啊，加入我的组织吧！相信在我这里你会更加强大。”



春丽当然拒绝了这个无理的请求，此时维嘉说出了让人吃惊的话语：“哼，过去有个和你有一样目光的男人，他也拒绝了我的邀请……结果他就变成了这样！”



难道说，那个人，是父亲，刚刚想到这里的春丽被维嘉偷袭倒地。



数日后

同事们前来看望春丽，“哦，你醒过来了，春丽！”来探望的同事们告诉春丽，维加在那之后下落不明。

街霸ZERO2



春丽与维加进行了一场战斗，可是最后仍然没有将他彻底击败：“真是很愉快，不过，战斗的余兴只能到此为止了！”



“维加！你想逃走吗！”春丽看着天空说到“我并没有想逃走，以后一定还会见面的。到时候我保证你会比你的父亲享受的更多的！哇哈哈！（还是逃走了……）”



回到刑警总队后，春丽向长官报告了事情的经过，再次回复到寻找影组织的春丽，始终不能忘记维加那天所说的话，：“父亲，父亲你难道？！那时春丽还并不知道父亲的死因。



那之后，维加再次在世界中消失了……

街霸ZERO3



再次见到维加后，春丽拿出了手中的武器：“贩卖毒品，非法持有和制造武器，现在你的犯下的案子堆积如山。”



维加根本就不惧怕手枪，冲着春丽大笑起来：“我是不死之身，只要弱者不停地憎恨我，惧怕我，我的生命就永远不会消失！现在是收拾垃圾的时候了。所有的弱者只能接受我们的恐怖！”



此时纳什从空中发来了警报：“春丽！听好了！我是纳什！看来事态已经恶化到最严重的程度了。他们要用精神能量摧毁城市，我必须追着他们跟下去，你潜入地下基地，寻找阻止他们的手段！”



进入影组织后，春丽一边寻找毁灭的方法，一边探寻生还者，的最重要的设施，终于春丽发现了影组织开发的新武器“精神能力转移器”，就用它吧！



维加使用精神攻击不断前进，而此时春丽启动了“精神能力转移器”，一道光柱奔着维加射了出去，“不可能！这不可能啊啊啊啊啊啊啊！！！”维加被自己开发的武器消灭了。

纳什从空中看到了这一切，“春丽，听到了吗？我是纳什！我们成功了！在那种爆炸中，那家伙是不可能生还的，我们终于把这家伙消灭了！不过像维加这样的恶人会再次出现。

街霸3.3



中国地区不断出现儿童失踪事件，春丽为了找回失踪的儿童，跋山涉水终于见到了罪魁祸首“吉尔”，将他消灭后，成功救出了被囚禁的女孩，“姐姐！”看到春丽后，孩子们仿佛见到了自己最亲的人。“已经没事了”



那起事件已经过去了半年。在我抱着那个获救的女孩子的时候，她一直在问我，为什么而战斗。现在，这个问题终于有了答案——为了父亲曾经守护的故乡。



为了在全世界遇到的，那些心地善良的人们。



真正的坚强，真正的闪亮，真正的春丽，都是孩子们带给我的……我的生活。出拳，是为了我们的明天。思考，是为了我们的未来！

SNK&PLAYMORE

格斗人物志全方位解读——

格斗之王

怒之队这个名字最早出现在FC平台的《怒》作品中，它是一款动作过关游戏，有主人公有两人，分别是现在大家早已经熟知的拉尔夫与克拉克。《格斗之王94》中为了增加可选用角色，SNK决定将自己以往作品中的人物改进后移植过来，所以便按照当时《怒III》结局动画中拉尔夫与克拉克的形象进行制作，两人的上司哈迪兰也加入其中。怒之队参加格斗大赛的目的很简单，因为怒之队隶属于政府部门，听说一个叫做卢卡尔的家伙公开举办杀死人不要命的擂台赛，所以就出马将其抓捕归案，不过谁哪里知道，卢卡尔竟然是哈迪兰若干年前的灭门仇人，这下好了一个精彩的故事开始了…… 口文/莱团

格斗之王 94



祝贺你们获得了优胜。大会的主办者请你们务必见他一面。请和我一起去见他吧。



"欢迎来到我的美术馆。"众人差异之时，只见不远处坐着一个身穿红衣服的金发男子。



你是这个大会的主办者？拉尔夫问道



是的！我的名字叫卢卡尔。一闻到你们的气味就知道了。我的目的是收集世界上最强的格斗家。最后脱颖而出的，就是你们！



你说的是收集？收集什么意思？你周围的那些雕像是？

没错，这些塑像就是用被我打败格斗家尸体做成的！怎么样，很不错吧？



"卢卡尔！已经8年了！我的脸，你没有忘记吧？"哈迪兰怒视着卢卡尔，他终于见到了这个在8年前杀掉自己妻儿的家伙。"哦，我说怎么这么眼熟，你就是被我全灭的那支佣兵部队的队长吗……说起来那时候，你的妻子和孩子都被我杀了……我觉得有点对不起你啊。不过她们两个在那个世界也不会寂寞吧，一定会好好生活的！现在就由我帮你们一家团聚吧！"



我怎么会败在你们的手里？这不可能，不过当这个世界再次需要我的话，我会回来的，你们明白吧？



就这样怒之队成功的将卢卡尔击败，但是这个恶魔并没有死去，而是随着航空母舰的爆炸一同消失掉了，是否噩梦还是会再来呢？

格斗之王95



怒之队再一次遇到了卢卡尔，不过这次的卢卡尔竟然获得了全新的力量，这种不断从身体中迸发出来的力量？到底是什么？



不过经过怒之队的努力后，他们终于成功的击败了卢卡尔。"哼，我拥有如此的力量居然还不能战胜，但是为什么，我的，我的身体如此痛苦？



"这、这是这么回事？"拉尔夫完全被眼前的景象搞糊涂了，"卢卡尔这个家伙，看来他在暴走之后无法忍耐黑暗力量的侵蚀，所以变成了这样！"



"可是，那种黑暗的力量究竟是？"克拉克说道"不知道。但是在这个世界的某处，一定有什么人在企图得到黑暗力量的根源。"哈迪兰似乎明白了什么。

"只要那个家伙再次出现我们一定会将其击败，""呵！就拜托你们两个了。之后的事情就交给上面那些家伙收拾吧。"



桑德拉，克拉拉，这样你们的灵魂就能得到安慰了吧，我也得到了安慰。

格斗之王96



真是令人震惊啊，都到了这一步了，神乐，你看中的人果然有两下子。但是要靠他们的力量将大蛇封印，还是不用想了。



真是不服输的人啊，那边那位小姐，你是无法摆脱血缘的控制的。那是你的宿命。站在一旁的莉安娜愣住了。



哼哼哼！这阵风真好啊。差不多是时候了。我一直都在等待着上天的召唤，如今终于这个时刻来到了。



"这家伙，居然自杀了。那个女的也不见了！这是这么回事？"对于拉尔夫来说这种事情似乎总是这么让人好奇。看来我们也被卷进麻烦中了。不管怎么样，先把这件事报告给队长，。



莉安娜刚才听到暴风所说的后似乎一直都在思考什么？难道自己的血液中有些什么其他的东西存在吗？你就是你。



可是我现在怎么办？



"啊，总之现在应该是庆祝的时候。大家吧这件事忘掉吧！""问题哪有这么单纯啊！所以说，"所以说怎么样，你想打架吗？啊？""谁怕啊？打就打！"两个人已经互相打闹起来了，这么做的目的就是为了让莉安娜忘掉那些。



"你小子，最好称呼一声克拉克大人！""哇啊！克拉克大人！"看到这里旁边的莉安娜露出了笑脸，"只要你保持这样的感觉就好！"拉尔夫和克拉克真是一个好战友啊！

大家一起来神话属于我们的电玩吧！

“大话电玩”

转眼间所谓的次世代主机已经飞入千家万户，随着数量的普及，它们对于玩家们来说已经不是什么新奇事物了，感觉这次的三大主机没有给我们以往的那种亲切感，不像FC、SFC时代那么单纯……相信每个玩家都有对于游戏的美好回忆，都有儿时与朋友一同分享游戏的激情，那么本期我们一起来聊聊这些。 □主持/七曜

你在多年游戏生涯中，和朋友一起玩得最开心的游戏是什么？



1 无双，无论是《真·三国无双》还是《战国无双》都是我和朋友一起玩得最开心的游戏了，尤其是在消灭吕布或本多忠胜后的心情，只能用一个字来形容，“爽”！ ——北京通州 刘广辉

七曜 首先我要在这里谢谢你对无双的支持！无双之所以在中国玩家群里有这么高的人气，除了本身的原因之外，就是可以双打，虽然分屏问题很让人苦恼，但两个人一起攻下最高难度的关卡，也能大大满足成就感。毕竟不是谁都是核心玩家或者达人，与朋友一起完成攻坚后，也有其独有的喜悦。可怜的吕布和本多忠胜，因为头上顶着三国和战国第一猛将的光环而被无数玩家们不停的猎人，实在是很悲惨。相信你和你的朋友一定经常联手打虎牢关、小牧长久手和关原之战吧！

2 FF12亡灵之翼，因为是借的别人的NDSL和哥们一起玩的，时间紧迫，加上游戏本身也确实很吸引人，我们俩通关的水平还在提高中，所以玩起来特别有趣。 ——山东莱芜 江家傲

七曜 和朋友一起玩游戏，并且交流打法，分享心得，这就是游戏给予玩家的快乐。记得七曜的学生时代，也成有游戏卡关，然后几个室友轮流来对付同一个游戏，直到有人能把卡住的地方通过为止，大家一起想办法，各自使出自己异想天开的通关办法，最终大家会向通过的那名同学投以“仰慕”的目光。亡灵之翼是一款相对另类的作品，主要是在于操作上，可以视为SE凭借FF12的影响力而推出的二线作品，不过不管怎样，只要能让玩家开心就是好游戏。



3 《火爆狂飙》，绝对的速度，爽快的撞车感与双人激烈的追逐，这种感觉绝对是其他赛车游戏无法比拟的，EA真是发明了一个好游戏啊！ ——四川凉州 许强

七曜 准确的说《火爆狂飙》系列是EA旗下的Criterion Games工作室制作的，可以说对于赛车游戏的拿捏非常到位。它的魅力在于玩法不同于一般竞速赛车游戏，它不是以比快为目标，而是要追求以夸张震撼的撞毁来获得高分。开着大马力的跑车，在各种道路甚至都市中超速狂飙，找寻最佳目标来撞毁。猛烈撞击后飞溅的车体碎片、火星等画面特效十分炫目。这个系列能将社交的乐趣带入离线游戏的环境中，让朋友之间通过操作手柄的方式互相竞争。让玩家们在各种特技、速度和技巧赛事中相互较劲。

4 《战争机器2》，分屏双打模式让人体会到单机单人以外的乐趣，二人协力过关更增添了游戏的乐趣与成就感。 ——浙江绍兴 何嘉宁



七曜 《战争机器2》玩的就是爽快，双人合作不仅能并肩战斗，还能相互救助，更促进了玩家之间的感情。《战争机器》是唯一能够吸引七曜的FPS游戏，其素质之高，场面之火爆也是前所未有的，但七曜还是最喜欢用电锯，因为拿起电锯来战斗，使得游戏更像在玩无双。Epic Games在游戏开发领域一向以技术领先而著称，《战争机器》系列，带给我们电影级的游戏体验。这次《战争机器2》中所使用的虚幻引擎3是Epic虚幻引擎技术中最新的版本，已经成为次世代游戏开发中最受欢迎的开发中间件，被许多著名游戏公司采用，这期的SE重头大作《最后的遗迹》也是引进的这款引擎所开发的。

5 PSP版《龙珠Z 真武道会》1和2，班级中男生都玩的很疯狂，但班里只有两个人有PSP，不够用啊！大家一起玩真的很高兴。 ——江苏常州 俞杰宝

七曜 PSP的这款龙珠是我们熟悉的动漫游戏大厂万代推出的，在能多人同乐的PSP上，确实有其优势和卖点。《龙珠Z》系列可说是动漫类游戏中生命力最持久的系列游戏，并且大多数作品都有着相当不错的销量。PSP的联机的娱乐性通过《怪物猎人》系列已经体现的淋漓尽致了，龙珠的对战模式很有乐趣，你们不是有两台PSP吗？就可以通过网络战斗模式通过ad hoc Wi-Fi模式实现多人无线对战，这样一定很好玩。同学间相互交流还能切磋技艺。



你在多年游戏生涯中，和朋友一起玩得最开心的游戏是什么？

好象是《零·红蝶》吧，当时我们有三个人，我和一个哥们在遇到怨灵时抢手柄，另一位是眼珠子闭着同时说着：“好游戏！”结果人死了，手柄也坏了。

——新疆克拉玛依市 侯皓曦

七曜 哈哈！我告诉你一个有趣的事情，玩零一定要和女生一起玩，原来我玩零的时候就拉着女朋友（现在的老婆）在身边看着。晚上把灯关上，两人坐在昏暗的电视机前，把房门关紧，音效开大一点，怨灵一出现，她就会把我抓得紧紧的，说好怕、好怕，我也赶紧抱紧她说，不怕、不怕。

当然是《洛克人》系列，家用机上的都玩过，技术还不错，因此还收了几个小徒弟呢！ ——北京市海淀区 王与

七曜 《洛克人》系列是以高难度著称的硬派型动作游戏，一直都很难。特别是元祖《洛克人》系列，可见你是一位动作游戏玩家高手。本系列的第一作于CAPCOM于1987年12月FC上推出，以独特的角色设定、武器相克系统以及高难度的关卡著称，后续并推出多款续篇作品与相关的衍生系列作。不过真正保持有高水准的只有元祖系列，其他派生作品都非常的另类，可以说不像是原来的洛克人了，不知道你是否赞同我的看法？

记得是《忍者猫》，那时父母上班时就把“小霸王”的视屏传输线也一起带走了，但是道高一尺，魔高一丈。我就电话求助附近一同学把他的线带来我们一起玩《忍者猫》，只可惜不能存档啊！到父母下班回家的短短几个小时根本打不通，同学家父母也只准他玩两个小时，所以每次都只能打到11关左右，到现在都没有通关，残念啊……但就算只能反复玩前面几关，能和同学一起研究关卡和BOSS打法在当时也非常开心啊！ ——四川西昌 潘斐

七曜 还真是道高一尺，魔高一丈呢，记得中学时，父母也是不让打游戏，我就抱着PS到同学家去住了几天，一直把FF8打通才回家，而且还不敢把PS带回家，怕给父母砸了。《忍者猫》是FC时代的名作，相信有一定玩龄的玩家都会有过接触。印象中记得在每个版面均可选择三位主角之一进行的动作游戏，在途中还可以换用其它4位同伴，每位同伴的能力各异，要活用这些同伴才可过关。

你记忆中玩的第一款好游戏是什么？

当然是，绝对是《最终幻想》系列，不管是PSP、PS、PS2，还有未购入的PS3，对我来说FF是所有游戏的首选，毕竟我爱上主机游戏也是因为FF8……

——四川凉州 许强

七曜 握手，FF10、FF8、FF7也是我当年为之疯狂的原因，野村爸爸现在可谓是最终幻想的第一人，他的人设就是那么让人动心。相对于不思进取的DQ系列，FF系列的优势就是革新，这也是其能成为国际品牌的原因，FF8就是革新的代表，很多人不能接受FF8，说其另类，其实这是一个误区，难道非要练级的、中规中矩的才能叫RPG？不，那只能叫DQ，永不进步就不会有拓展，这是规律，看看FF10，看看《最后的遗迹》，取消等级，是SE以后RPG游戏发展的方向，SE会将游戏制作的更有战术性和动脑筋，不再是高等级走天下的时代了。

应该是FC版的《赛尔达传说》，那是第一次玩到能存档的ARPG游戏啊！花了一个暑假通关后那个激动啊！

——四川西昌 潘斐

七曜 《赛尔达传说》可是ARPG游戏的始祖，在RPG中加入非常多的动作和冒险要素成为当年的创新之作。在系列第一作就完成了使用各种武器和道具解开世界里存在的很多迷宫，使之成为直到今天也没有同类游戏能够超越。我第一次玩的时候，也被其探索乐趣所吸引，至今我一直认为没有哪款ARPG能达到赛尔达的高度。

当属《杀手47》，在宽阔的场地正想着如何暗杀目标拿出钢锤像忍者一样在皓月下冲刺，现代版忍者《杀手47》，我选择，我喜欢。 ——四川达州 田振川

七曜 《杀手47》是一部很烂的电影，却是一个伟大的游戏。游戏刻画的是杀手以及各种杀人方法。玩家能想方设法将目标神不知过不觉地干掉目标，要有着极高的技术含量和心理素质。行动过程极其隐蔽，杀人时干净利落，几乎不惊动任何人；杀人方法多种多样，因地制宜，除了致命性武器，纤维线、注射器甚至花瓶都可能成为凶器；干掉目标后还要将尸体藏匿并伪造现场，觉这游戏是《天诛》的现代版，所以很喜欢。

这个么- -II，真正觉得好玩的第一款游戏应该是《大航海时代4》吧，我啊，就喜欢称霸的那种感觉，记得《大航海时代4》里，有个旅馆里的侍女曾说她从小就想当女王，嗯，真是深得我心的一句话啊，呵呵呵…… ——山东莱芜 江家傲

七曜 KOEI的以前的游戏总是那么优秀和受中国玩家的欢迎，不像现在，KOEI只有无双一个游戏系列了。梦想的驱动，财富的蛊惑，一批又一批的冒险家前赴后继地扬帆于天海之间，探索于未知之地这就是我们的“大航海时代”。驾船航海，遍布于世界的各个角落。精美无比的游戏画面，感心动耳的情节与音乐，仿佛艺术品般地令人无穷回味。集休闲性、欣赏意味于一身，游戏方式符合了现代人的口味，值得所有玩家尝试。当然，当年我也是狂追这个游戏系列的。

在《零 红蝶》出来之前，所有的恐怖游戏都处于同一个趋势。而当《零》出现时，日式恐怖游戏的革命开始了，主角也由原来的壮男帅哥换成了弱不禁风的小女生，所有这是我玩的第一款好游戏。

——新疆克拉玛依市 侯皓曦

七曜 《零》是一种境界和艺术，不同于那些单纯的打僵尸游戏，玩的是一种氛围，一开始激发出人内心的恐怖，之后就觉得怨灵也有其幽怨的美感。而不像其他恐怖游戏那样，是用恶心和血腥来吓唬玩家。TECMO是一个非常有创造力和才华的厂商，不知道被KOEI合并后，《零》系列会走向什么方向，但有一点可以肯定！就是以后每作零都会多平台发售，在KOEI，没有独占这么一说。

当年正是因为无意中在游戏店看到了《鬼武者2》那精致的画面，逼真的人设,而决心购买了PS2主机！

——浙江绍兴 何嘉宁

七曜 严重同意，《鬼武者2》是全系列中素质最高的一作，虽然在解迷方面没有3和新鬼设计的那么新颖，不过其一闪的判定和敌人的AI设定都是最优秀的，比3和新鬼硬派。

你觉得DSI能够保持任天堂在掌机市场的优势吗？

当然能保持NDSI为设想头等功能比PSP3000要实用，NDS的优势原本就超过索尼一大截，作为PSP玩家我打算入手一台NDSI，虽然硬件3D等功能不如PSP，但众多的软件支持还是很有优势的。

——山东泰安市 孟晨

七曜 这个，只要经济允许，两者都购入也没问题，谁更实用则是个人看法了。不过两者都有很多不错的游戏软件值得尝试，如果你是一个真游戏玩家那就不用再考虑什么了！

虽然DSI增加了摄像头，也作了改进，但对已买DSL的玩家吸引不大，并且NDS市场已经快要到饱和状态了，所以DSI想有什么太大的作为估计是不太可能了，并且随着第三方软件商对PSP主机的越来越重视和支持，谁也说不好PSP会不会一统掌机天下，所以说任天堂想用DSI保持掌机市场的优势，是不太可能的。 ——安徽省巢湖市 袁建伟

七曜 PSP和DS都是掌机前辈了，它们都是时代的产物，作为玩家我们该向它们致敬，感谢它们4年来给予我们带来的欢乐，两者在市场上的占有率都趋于饱和，DS虽然销量领先，但也不可能将PSP击垮，在现在我们来讨论胜负之说，显得毫无意义，至于今后，可能还会有微软等更多厂商来竞争掌机市场，当年GB系列一家独大的形势将不会再来。

我认为应该能保持，首先DSI相对于PSP3000在外界的评价中要好很多，所以硬件的销售方面一开始会比较有优势，另外，在软件方面，DSI的游戏数量也比PSP3000多很多，如果DSI想依旧保持掌机市场优势的话，就应大力发掘新机的潜力，及笼络第三方软件厂商。 ——浙江省嘉兴市 邱俊

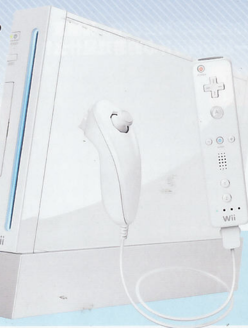
七曜 DSI的推出明显是为了在性能上有意向PSP靠拢，因为下一代掌机已经呼之欲出，老任需要把握好在性能上与索尼该保持多大的差距，而不会影响到下一场战争中不至于处于劣势。很明显老任不会去和索尼拼技术，这样两者都要付出巨大的成本，毕竟它们做什么玩家们只能玩什么。

我觉得DSI主要还是推广型，虽然加了很多功能，但是为下一代掌机做试验了。 ——北京市丰台区 李点点

七曜 老任这种业界毒瘤，老是不停的推出新版本主机来榨取剩余价值。比如GBA在推出了GBASP以后，又推出了GBM这种纯骗钱产物，所以已经入手了DSL的玩家，的确不用再考虑够买DSI了。

哪台主机将会爆发？哪家厂商会在商战中倒下？

2009年业界牛熊走向预测！



甚不平静的2008年即将接近尾声，游戏业也将迎来新的年度，家用主机的三国争霸，掌上娱乐的双强鼎立，这种保持着微妙平衡的局面似乎也进入了稳定成熟期。年底的圣诞商战眼看就要到来，从中我们几乎就可以嗅出即将到来的2009年燃起的硝烟味道，厂商们将会以什么样的战略将产品带向新一年的终末，玩家们关心的降价问题，以及有可能推出的新型号新周边，都将在此为大家大胆地预测一次，权当茶余饭后的谈资聊品。

☐文/翅膀

Xbox360！光明大道待你走

X360在今年后半段呈现了极为良好的上升势头，软硬件都达到了前所未有的好调形势，尤其是日本市场的突破性开扩让这台主机越来越具有独特吸引力。微软似乎已经从长期的苦苦耕耘中解脱出来，并找到了对日后发展行之有效的路线。在即将到来的2009年，微软会以什么样的战略将这台主机推向一个新高峰呢？

今年9月份的X360全线大幅降价着实火暴了一把，最低配置199美元的价位几乎已经达到了前几代机种后半期时的白菜价格，而且还是在与PS3竞争最为激烈时的战略性降价，这样的举措让X360已经拥有了对手无法企及的价格优势，相信在来年相当长的一段时间内X360都将保持这种优势推动普及的速度，以目前主要竞争对手PS3的情况来看，微软暂时还没有再次调低价格的必要性，不过深受消费者欢迎的"X360白金精选套装"系列肯定会继续推下去，这不仅可以让过去没有被重视的一些好游戏重新焕发青春（也再赚一次钱），而且可以非常有效地提高X360品牌在玩家心目中的地位和印象分，再加上各种与主机同捆销售的套装游戏和限定版主机，高配置的主机实质性降价也并不是什么希奇的事情。玩同捆，玩配件，就是微软下一步的生财之道。

另外，X360的最新秋季更新又为这个平台增添了无数种可能性，虚拟人偶和Live社区的结合为用户将是未来Live运作模式的全新主流概念，相信微软以及其他厂商都会在这方面大花心思，诞生更多的新产品新服务。而且，鉴于硬盘安装游戏的便利性，无硬盘的A版主机+120GB自配硬盘已经是很多玩家的标准配置，不排除以后微软会推出类似的官方同捆套装。

近日刚有消息称X360全球销量已经突破了2500万部，超过了前代Xbox的最终统计销量，对比之X360完全可以说是成功了，并且前途无限，X360的经营战略已远非昔日的Xbox可比。现在最



←双65NM主机来年的道路会走得顺利吗？

待解决的问题就是那个该死的三红，近来主机三红故障率比去年有了明显改善，这显然是单65NM的功劳，但仍然没有杜绝这种现象，近日传得沸沸扬扬的双65NM主机被抱以非常多的关注，微软官方看来也着手进行这种硬件的根本改良了，但问题是推出这种版本是否真能彻底消灭三红？购买了原来版本的玩家将是什么心情？这都是要考虑的。唯一可以盼望的，是期待微软能推出解决三红的更新程序，从软件方面把这个硬件缺陷给弥补掉，当然这是理想化的想法，但并不是不可能的。

2009年将是X360最为关键的一年，08年后半年好不容易铺好的金光大道就看微软你怎么走了，是非成败，将在09年底见分晓。

PS3！稳固中求发展

PS3现在的情况是，上上不去，下也下不来，相当微妙的一个位置，在上世代全力依仗的第三方已经大规模多平台化的现在，还能保持少量第三方独占大作就是PS3的强悍之处，这也使得今年不利消息频起的PS3仍然保持着非常高的吸引力，而且明年SONY将会有针对PSN、PS3及PSP的联动项目进入实质化进程，再加上万众瞩目的《最终幻想13》，PS3依然是来年关注度最多的一台主机。

根据SONY近期公布的财报显示，PS3硬件及软件整体表现今年都有了一定程度的上扬，主机的制造成本已经比首发时有了很大改善，销量因此也提高了不少。SCE目前还没有明确表示PS3将会降价的计划，但以80GB版的同捆价格来



看，来年早些时候配合一些大作的上市PS3很有可能会迎来最新的降价促销活动，最晚到《最终幻想13》发售，PS3应该会降到一个与X360具有相当竞争力的价位，就算蓝光因为普及度受阻，激烈的市场竞争也会迫使SONY不得不把价格调下来，就算失掉点金钱，也不能失去用户。

之前有消息说，东芝公司正在与SONY商讨新型45NM与40BN核心的实用化问题，这种东芝最新研制出的微型芯片对于生产小型化产品及减少主机耗能上能起到十分关键的作用，而且据称SONY已经优先订制了这种芯片进行针对化研究。因此不排除未来一年内会有对应这种产品的新型号PS3公布甚至发售，如果能做到运用之来将PS3小型化，也就是"PSthree"，那对玩家们的吸引力可就太大了。

SONY在今年TGS前后已经初步确定了年底至来年的战略部署，主要是以PSN为中心发展PS3和PSP的相关网络服务及之间的联动，以扩展更多领域的发展空间。PS3和PSP的传统游戏软件都算不上很出众，PSN这个值得引以为傲的平台不管是聚拢玩家的向心力还是将之作为虚拟社区大力发展都是极有前途的SONY之前也承诺过PSN不会因为用户数量的增加而改变其相对宽松的使用条件，未来一年此平台仍会是PS家族重点提携的对象。

2009年是PS3诞生的第三个整年，虽然SONY高层挂在嘴边的"PS3十年生命论"只是一个噱头，但PS3的确刚刚到了其生命最为辉煌的时期，昔日的PS帝国是否能再次重现，就用时间来验证吧。

Wii！数着钞票过大年



老任的Wii应该是目前最高枕无忧的主机了，远超另两台主机的全球销量与长期霸占销量榜的任式游戏软件几乎就不用操心市场和钞票的问题，前不久刚刚获得日企头把交椅与最强发行商两料冠军的任天堂基本上就是每天在数着钱过日子。我们用担心Wii的前途吗？用吗？不用吧，只要任天堂在Wii就不存在输这个概念，唯一可以关心的就是Wii在这块别人难以企及的市场中还能坚持多久，任天堂是否有必要做出改变。

Wii本身就是一台特异的主机，浑身上下都是"革命性的"，因此其每次推出的硬件周边都那么充满创意，相对的主机本身所下的工夫并非很多，各方面的基本配置都很稳定，只是会时不时换个颜色炒一炒而已，对于没有竞争对手的Wii来说，它的变化幅度将会是以后最小的，也许到其生命终期都不会有什么改变，明年任天堂还是继续抱着这台提款机收钱好了。

虽然任天堂的游戏每每都能卖到发疯，但第三方的游戏却明显呈现另一个极端，今年几款第三方力作的惨淡销量就再次证明了这一点，只有任天堂自己才能在Wii赚到钱，当然这不是任天堂愿意的，但这种异质标准远未达到大多数厂商都能接受的程度，如果说Wii要改变的话，首要目标就是要解决这个两级分化的现象，不过这很难，走体感吧做不出精髓，走传统吧又与高清机无甚优势，这实在是个两难的问题，来年任天堂要想拉拢更多s第三方为Wii开发游戏，首先要先帮助有意的厂商解决这些技术上和理念上的问题，不然明年乃至以后的年份仍然脱不了任氏一家独大的现象。

总之，只要任天堂还把老本握在手里，Wii就不愁吃穿住，2009年对于Wil来说，将是第三方的一个何去何从的挑战。



↑在岩田聪英明神武的带领下，相信任天堂在来年仍然会是一片蓝天，对于老任来说巩固市场是举手之劳。

PSP！正努力抢占市场

PSP自发售后虽然一直表现不俗，但是仍然难以和NDS相抗衡，不过，今年年中PSP在一些大作的帮助下在销量上将NDS斩于马下，一些如《怪物猎人P2G》、《梦幻之星PSP》这样的大作确实帮了PSP不少，不过在销量上胜于NDS还有一个原因，那就是购买人群已经饱和，拥有NDS的玩家太多，所以购买PSP的自然就多了起来。表现不俗的PSP于今年10月14日发售了新升级版PSP3000，这次的升级可以从中明显的看出索尼对待自己主机的认真态度，全新升级的PSP3000除了再次更改了外形细节之外，还加入了麦克风让其成为了今后PSP的标准，加入麦克风后本机自带的语音通讯软件SKYPE也成为了真正可以随时使用的网络电话。除了加入麦克风之外，索尼还特地强化了主机屏幕，让色彩变得更加艳丽。不过对于国内消费市场来说，主机未被破解就代表着不会大卖，PSP3000也是一样，前些日子PSP2000由于新主板不能够被破解，所以导致能够破解的2000型主机价格飞涨，而与其正相反的是PSP3000和PSP2000不能破解版本价格一直都在回落，甚至在前些日子网络上还有商家打出PSP3000不能破解版只卖1029元的超低价格。所以现在国内市场仍然还是以PSP2000为主，购买PSP3000的玩家并不多，虽说可以先在低价格时购入等到破解之时，但网络上天天风言风语，人心难免受到鼓动。目前估计PSP3000在圣诞的时候能够被破解，毕竟想要破解PSP3000的并不止Dark Alex一个，那么明年国内的PSP市场相信会是PSP3000的天下。



在27日Imagination公司宣布他们所研发的SoC图形处理器的授权业务又增加了一个新客户，这个新签约的客户是一家大型国际消费电子企业，他们将会在以后的电子产品中使用Imagination公司的PowerVR SGX图形处理技术，其实与其签约的不是别人，正是索尼公司，根据目前的一些资料所述，索尼签约最新图形处理技术最大的可能性就是为了开发PSP的后续主机PSP2，Imagination公司的图像处理技术是目前很先进的微型设备图形处理芯片，除了能够在索尼公司的mp4或者笔记本上使用之外，另外一个最大的可能性就是用在PSP2上，说不定在明年我们就会听到有关于PSP2的消息，索尼在PSP1型主机中加入了针对PS游戏的支持，那么在PSP2中或许就会加入对PS2游戏的模拟，梦想就在眼前。

NdsI！圈钱计划实施中

为了和索尼较近老任也在今年推出了NDS的最新进化版NDSi，为了再度缩小硬件体积新主机终于去掉了GBA端口，并且为了强化主机加入了双30万摄像头（像素实在是低了些），同时也更改了主机的操作系统，SD卡的加入让一些玩家们感觉好不适应，我们通过SD卡能够干些什么呢？其实任天堂的SD卡设计和PSP的记忆棒设计基本相同，除了简单的播放音乐、视频、电子图书、照片之外，还能够运行官方的软件。玩家们看到这里是不是已经明白了呢？说不定在以后Dsi也可以完全脱离掌机+烧录卡的概念，直接使用SD卡装载游戏并运行Dsi的破解到现在一直都在进行中，日本发售Dsi3天后一位日本程序员Yasu就经过自己的努力成功的让Dsi运行了自己编写的小程序，别看只是一段小小的视频但是却为我们打开了破解的大门，试想一下如今Dsi发售后想要更换主机的朋友们并没有多少，不过当破解以后说不更加坚定玩家们想要购机的信心，因为以前购买NDSL后还需要购买一个烧录卡才可以进行游戏，但当你购买了破解后的Dsi就只需要购买一块大容量的SD卡就可以随时随地玩游戏了，不过想象总是美好的，能不能够按照这种方式进行破解也还是一个未知数。国内拥有双掌机的玩家们并不在少数，基本上有了NDS或者是PSP的玩家们都会考虑到再次购入另外一台掌机，但要论道实用性来说还是购买PSP的玩家群体较多，在明年Dsi未破解之前NDSL加上烧录卡仍然是主力购买产品，不过Dsi说不定会根据其本身附带的双摄像头来开发专属游戏来达成促进购买Dsi的动力。虽然说NDS家族再度扩大，但是拥有GBA端口的NDSL按照现在这种情况来看仍然不可以被取剔掉，毕竟众多周边厂商们生产了许多对应GBA端口的周边设备，如今Dsi取消了GBA端口，自然像那些拥有《吉他英雄》控制器等周边的玩家们就不会轻易的更换主机，看来任天堂也想到了这一点所以想要让玩家们购买Dsi自然就要推出有趣的游戏相对应才可以，在游戏方面明年很有可能会推出日本国民级大作《勇者斗恶龙9》，而其中备受期待的S·E大作《巴哈姆特之血》也会成为促进主机够买动力的游戏之一。NDS虽然机能不行，但是它却会用庞大的软件群来促进主机的销售，说不定明年NDS上还会放出《赛尔达传说》、《银河战士》、《马里奥》等新作的消息。

结稿前支持NDSi的烧录卡已经正式推出了。



MAKER PREVIEW

KOEI TECMO 01

●关注作品：《战国无双3》、《无双OROCHI・邪魔神降临》



KOEI和TECMO已经定于在09年的4月1日合并，这个愚人节的大事件，在业界可不是第一次上演了，因为经济危机的阴影笼罩照着全球，09年中会有更多的厂商因为效益问题会选择合并，KOEI和TECMO只是业界厂商重组的开端。KOEI既然刻意从SE口中抢到了TECMO，那么在策划上一定早已拿定主意，相信09年的KOEI吸收了TECMO以后，一定会有令人欣喜的作品推出。过了08年，KOEI也过了30岁了，可以说是到了而立之年，是应当重整旗鼓好好干一番事业了！不过以KOEI和TECMO的制作习惯，两社名作的结合产品必然会推出。忍龙里加入无双要素，无双里掺入忍龙的BOSS，这个都是铁板定钉的事情了。随着板垣伴信的离开，忍龙系列以后必然会在多平台推出，这很符合KOEI的战略，而且以后的忍龙，你会发现隼龙对抗的不再是地蜘蛛一族，而换成了伊贺忍族，他们的领袖就是拿着锁镰的服部半藏。《无双OROCHI》系列的第三作也会推出，名为"邪魔神降临"，总BOSS由真・远吕智换成了邪魔神。

SQUARE ENIX 02

●关注作品：《最终幻想13》系列、《勇者斗恶龙9》

SE每年都活得那么的滋润，原因就是它们拥有FF和DQ两大招牌。就像眼镜厂有机战，KOEI有无双一样，现在的SE几乎只用出FF和DQ来赚钱，其余的那些所谓原创作品，都得不到好的收益。所以其社长和田洋一公然表示，现在炒冷饭比推出原创作品更能让玩家买帐。我们在指责其不思进取的同时，也可以换个角度来想想，现在全球的经济情况都很低迷，物价疯涨，竞争性太强，厂商生存环境恶劣，出冷饭来为新作赚取奶粉钱也是无可厚非的，而且现在除了SE的几个作品外，如任天堂，世嘉这种厂商都在不停的推出烂作品对玩家进行地毯式轰炸，SE的冷饭作品素质起码比它们高得多。随着FF13和DQ9分别推出，必将会大大的刺激日本市场，希望09利用FF13和DQ9发售的契机，日本业界能再次步入良性循环的发展状况。毕竟现在只认品牌的日本人，只会对FF和DQ保持那么高的热情。



←和田洋一和桥本真司，史艾社的两大boss，他们都很势利。

NINTENDO 03

●关注作品：《口袋妖怪金・银》复刻版

2009年的任天堂依然会是统治日本业界的一年，虽然现在整个日本业界依然在持续大滑坡，但任天堂的形势依然是一遍光明，谁让它们是业界的首席毒瘤呢？不管是家用机还是掌机，硬件还是软件，任天堂都会继续春风得意。自从索尼手中夺回了家用机老大的位置，近几年内，任天堂业界老大的位置无法再被撼动。幸亏索尼和微软还有余力与之对抗，否则被老任一统江山的日本业界迟早完蛋。竞争才是进步的动力，随着09年PS3和XBOX360上如云般的大作随之发售，老任在软件阵容方面，除了DQ9和MH3以外，没有能与之抗衡的作品，在一些月份内，家用机的销量差距会缩小。DS凭借DQ9的出色表现，依然会领先PSP，而且按照惯例，DS上会出现PM系列正统作品的复刻作品，这次该轮到《金・银》的复刻版了，怪物软件的出山，必然又是如台风般席卷这个游戏市场。



CAPCOM 04

●关注作品：《生化危机5》、《怪物猎人3》



CAPCOM给人的感觉就是稳重求胜，每个时代都有着能赚钱的名作，以前的《街霸》，到后来的《恶魔猎人》，《鬼武者》，当然还有09年倍受关注的《生化危机5》。虽然CAPCOM想凭借生化一款作品站到业界之顶是不可能的事情，毕竟SE的《最终幻想》品牌价值太高，不过老卡选在3月5日推出《生化危机5》，必定会大大杀伤同期发售的其他游戏销量，除非传言中的DQ93月发售变为现实，那么老卡可以是不划算了，BIO再强大，也没有DQ强大……CAPCOM09年另一款令人期待的就是《怪物猎人3》了，前作在PS2上取得了不俗的成绩，不知道出在三坟机上的销量能不能令老卡满意，如果销量不能突破50万的话，估计老卡又要宣布本作跨平台推出移植版了。而且还得看准发售日哟，和FF13或者DQ9撞车的话，必然销量下滑。

SONY&SCE 05

●关注作品：《战神3》

在07年年底，SONY还放出豪言壮语，说08年将是PS3开始步入辉煌的一年，随着MGS4和小小大星球的发售，PS3的销量也会随之稳步增长。但事与愿违，更多的名作、大作跨平台推出，使得PS3基本已无力回天。09年这种情况还会延续下去，虽然PS3不会死掉，不过想有良好的销量也是不可能的了，在FF13发熟时会出现一个小高潮外，实在不知道还有什么软件能刺激PS3的销量了。现在SONY正在拓展网络方面的服务，相信09年，PS3的网络会更加完善。SCE已经从08年9月起在台湾培养游戏制作人，开展台版PS3用软件网络发送业务。日本各大游戏厂商继日美欧市场之后，纷纷开拓亚洲市场。SCE与亚洲很多国家的政府部门合作，培养游戏制作人。并将向当地教育机构派遣人才，指导游戏制作方法等，完成的作品将面向PS3进行网络发送。例如SCE就在台湾设立了销售子公司，通过在人才培养方面向台湾提供协助，推动游戏需求的扩大。

LEVEL5 06

●关注作品：《白骑士物语》、《纸箱战机》

L5是近两年来，日本业界唯一具有拼搏精神的厂商，逆流而行，推陈出新的持续推出原创作品，这种作法在当今那么些唯利是图的厂商中，显得这么的出淤泥而不染。当然，有SE作为强大后台的L5，头顶DQ9这种稳赚不赔的作品，自然能悠然自得的创造自己的事业，09年中，L5以"革命"为主题的原创作品群会陆续与玩家们见面，这些标新立异的作品不会有那种恐怖的销量，不过这些作品也许是日本业界的启明星。L5不会甘心于SE的麾下待太久，若干年以后，它也许能成为下一个SE。



NBGI 07

●关注作品：传说系列新作、各类动漫改编作

虽然在如今的日本厂商中，NBGI并不是“准一流”的大公司，也没有“超一流”的大作，但是相比起来，它比不少名气更在其之上的一些游戏厂商要活得更好。最大的原因就在于其掌握了大量的动漫资源，制作人气动漫作品的游戏版是其拿手好戏。

同时，作为看家作品的“传说”系列，尽管最近无论是炒冷饭还是新作的推出频率上都有明显的量产化嫌疑，但是NBGI显然是铁了心要将“传说量产化”的路线走到底了，所以明年肯定还会再有一到两款的传说新作发表或发售。NBGI在明年的日估计不会有明显变化：不会有横财，但也能活得还算滋润。



KONAMI 08

●关注作品：360版MGS4、WE09、恶魔城新作、DDR新作

突然发现KONAMI现在的日子已经并没有当初那般风光了，明年估计也不会有太大的改善。我们不妨先数一数KONAMI手头还有的几大砝码：《合金装备》系列，今年MGS4的发售让KONAMI着实风光了一把，不过目前来看，销量上虽然还可以，但比前几作还是有着明显的差距，毕竟PS3的硬件普及量在这摆着呢，不再是当初PS或PS2时代一枝独秀的情景了。关于360版MGS4的传言一直就存在，虽然小岛曾经否认过这点，但这就像小岛也曾数次表示不再参与MGS新作开发那样，既然他会再次参与MGS5的开发，那么360版MGS4的发售可能性就已经是大大的了。所以小编预测，明年360版MGS4的发售不会有太大的悬念，凭借该作，倒是能让KONAMI赚到不少银子和人气。

《恶魔城》系列，这次的Wii版恶魔城大乱斗评价糟糕，还是NDS上的作品评价一直不错，销量也有相当的保证。而且这些年来，绝大部分的恶魔城新作都是发售在任氏的掌机上了，这个方针肯定是会继续贯彻下去的。考虑到之前每款作品的相隔时间都是一到两年，明年年底推出系列新作的可能性还是不小的。

WE系列新作的推出没有丝毫的悬念，一年一作的频率已经是惯例了，不过说句实话，尽管喜欢WE的玩家朋友数量很多，但是近几作的销量明显不如往年也是不争的事实。所以“WE09”销量成绩应该会比较不错，但恐怕很难让人有耳目一新的感觉。倒是DDR系列，近年来音乐游戏的再度崛起使得DDR的几款新作表现都还不错，或许KONAMI会加强在这方面的投入力度。总体而言，KONAMI明年还是有不少值得期待的作品，但很难有太大的惊喜给我们。



TAKE TWO 09

●关注作品：GTA4资料篇、《生化奇兵2》

提到TAKE TWO，估计大多数玩家首先会想到的就是GTA横行霸道系列了，今年年初GTA4的发售让其很是狂赚了一笔。其实在它旗下的游戏制作商，除了以GTA系列闻名的ROCKSTAR之外，2K GAME也是非常有名的。明年的TAKE TWO，除了2K GAMES每年一代的各种体育游戏之外，《生化尖兵2》的推出是比较有希望的，而预定明年2月份发售的GTA4资料篇绝对又会为其带来一笔可观的收入。估计明年还会有2–3款新作发售以扩充软件阵容。



ACTIVISION 11

●关注作品：吉他英雄新作、《使命召唤6》、《星际争霸3》

凭借着对《吉他英雄》系列的收购和该系列的超级热卖，ACTIVISION自去年以来销售业界大幅飙升，在07年一举超过EA成为当年业绩最好的欧美游戏发行商。而今年几款《吉他英雄》新作发售后销量也继续走高，旗下的《使命召唤》系列以及《托尼霍克》系列也同样有着极为优秀的表现。



对于ACTIVISION的09年展望，其实仅仅是上述三大系列就足以保证其良好的业绩了，即便是吉他英雄的上涨势头在明年可能会有所缓和，但也不会有明显波动。而且，我们都知道，暴雪母公司VIVENDI对ACTIVISION收购后整合的“ACTIVISION BLIZZARD”明年将会有一款超重量级作品发售，那就是全球玩家都翘首以待的《星际争霸3》！虽然这是一款PC游戏，不过其在销售业绩及周边产品附加值将带来的海量利润，恩，ACTIVISION你就偷着乐吧！

EA 10

●关注作品：各种球类游戏、创意新作

作为老牌欧美游戏发行商，EA在业界一直占据着非常重要的地位。除了传统的球类体育游戏这些招牌强项之外，今年EA也给我们带来了不少惊喜，例如最近的就有《孢子生物》、《死亡空间》、《镜之边缘》以及《求生之路》。这些游戏中既有创意性十足的作品，也有质量上乘的佳作。虽然EA收购其余厂商的“嗜好”以及不少著名系列在被其收购后反而“泯然众人矣”，不过它也经常会给玩家带来意想不到的惊喜。



09年的EA，销售业绩上自然是不用为它担心了，单是传统的那些体育游戏系列就已经有一定的保证了，毕竟体育游戏一直深受欧美玩家喜爱。而面对ACTIVISION的挑战，相信EA将会为玩家们献上更多有份量的大作，同时也希望《荣誉勋章》以及《极品飞车》等EA老牌强作能够重新焕发生机。

MICROSOFT 12

●关注作品：《HALO战争》、《HALO 空降兵》

今年可以说是微软大爆发的一年，360上推出了大量优秀的作品，如果不是因为“三红”这个让人头疼的问题，估计360主机的销量会有更大的增长。明年在360上仍将会有许多值得期待的大作，仅仅是微软自社的作品中，就有《HALO 空降兵》以及《HALO战争》这样的超大作。这两款游戏都将在2009年发售，前者预定发售日是明年秋季，后者则是明年2月。这两作有着大量支持者，都是非常值得期待的大作。对于09年的微软，其实最值得期待的还是它会在明年以何种手段来应对看似已趋于平静实则更加白热化的主机大战。



UBISOFT 13

●关注作品：《刺客信条2》、汤姆克兰西系列新作

或许是被EPIC的《战争机器》等超级大作抢尽了风头，育碧近两年的表现没有太抢眼的地方，以汤姆克兰西为背景的游戏仍然是其传统强项，《战火兄弟连》、《肖恩怀特滑雪》也都有着不错的销量表现。去年《刺客信条》由于“美女制作人”以及特殊的游戏类型而备受瞩目，质量确实也颇为不错。明年育碧最值得期待的作品很有可能就是《刺客信条2》以及汤姆克兰西系列的新作了。毕竟在《刺客信条》1代的结尾处留下的文字暗示早已为续作的推出埋下了伏笔，而两年左右的制作周期也是比较合理的，放着这么好一个资源不用那是不可能的。至于《波斯王子》系列，由于新作已经在今年年底推出，所以明年应该是不会再有新作发售了。基本上，09年的育碧将基本保持近两年的势头。



SOFT PREVIEW

01 铁拳6

●Xbox360/PS3 对战格斗 NAMCO 2009年秋

喜欢《铁拳》系列的玩家们相信早就等得不耐烦了，因为距离上一代《铁拳5》已经有3年多的时间了，而且其中的《铁拳5DR》还在PSP上推出，而PS3的移植版能玩到的人也不多。现在，这款老牌3D对战格斗游戏终于将在2009年秋季推出Xbox360版了！

《铁拳6》的街机版是以PS3相容基板所制作，先前仅确认会推出PS3版，而NAMCO在今年的东京电玩展宣布《铁拳6》将跨平台推出Xbox360版，这也是《铁拳》正统系列首次在PS家族以外的平台推出。

《铁拳》系列目前在全球销量已经超过3300万套，这次的Xbox360版除了完整继承街机版内容之外，还支持Xbox LIVE联机对战功能，并且增加了新人物，以及在招式判定上也作了一些调整。在对战系统方面，《铁拳6》加入了全新的愤怒（Rage）系统，当角色的体力减少到一定程度之后，就会发动愤怒状态，攻击力会大幅增加。《铁拳6》还强化了前代首次加入的道具系统，当玩家购入并装备特定道具时，角色将可施展出平常所没有的特别动作或招式，例如王琼雷可以装扮成僵尸，并且连动作招式都有所改变等等。

02 街头霸王4

●Xbox360/PS3 对战格斗 CAPCOM 2009年2月12日

关于这个游戏的重要性，实在没有必要多说了。相信无数的格斗游戏爱好者对《街霸4》早就望眼欲穿了。这个游戏最初发布消息时，绝对称得上是"爆炸性新闻"，而其独特的水墨效果和华丽画面更是让玩家兴奋不已，感觉 中的"格斗天尊"终于要回来了！

这次的家用机版比街机版更加吸引人，新加入了一些例如樱、丹这样的经典人物，同时还将主角隆与肯的师父刚拳请了出来。在已经公开的影片中，我们可以见识到刚拳施展和隆肯系出同源但更为老练强大的招式，像是单手即可发出的"刚波动拳"，将对手踢上空中再以旋风般的回旋踢给予重击的"龙卷刚螺旋"，猛烈双钩拳上击的"真？升龙拳"以及将对手卷入连续重击的"禁招？升龙拳"等。刚拳在街机版是以玩家无法使用的CPU乱入角色身分登场，而在PS3和Xbox360版中则开放给玩家使用，大家是不是已经等不及了呢？

而至于游戏系统，本作加入蓄力反击与终极连段两种全新的格斗系统。尽管街机版早已推出，但这次的家用机版因为属于"升级"版，所以是否会有一些改动也不得而知，反正按照CAPCOM的习惯，《街霸4》一定会不断进行完善的。

03 星海传说4 最后的希望

●Xbox360 角色扮演 SQUARE ENIX 2009年2月19日

《星海传说4 最后的希望》也是一款人们期待已久的知名系列续作，并且很快就要再新年之后发售了。本次的新作依然由经手全系列的tri-Ace担任开发，山岸功典担任制作人。这款游戏继承了系列作品的世界观，采用全系列最早的宇宙历SD0010年代为背景，叙述了公元2064年人类爆发了第3次世界大战之后的故事。《星海传说4》以探索不同文明的星际旅行冒险为主线，继承了前作丰富多变的舞台。战斗场面采用以系列惯用的实时动作战斗系统为基础，并请到曾参与《最终幻想》等影片制作的视觉特效小组参与游戏绘图部分的开发，呈现出一流的精美画面。目前公布的游戏角色包括20岁青年艾吉？马贝利克与19岁少女西园寺蕾咪，而其他的情报也在陆续更新。有兴趣的玩家可以先登陆日本Xbox LIVE来关注最新的宣传影片。

04 逆转检事

●NDS 推理解谜 CAPCOM 2009年秋

早在GBA时代就有人问会不会有《逆转检事》这个游戏推出，如果在游戏里扮演一位检察官的话会是什么感觉，不料在几年之后一语成谶，CAPCOM还真制作了以御剑为主人公的检察官游戏。因为检察官的职责是调查犯罪，而最终目标也是证实犯罪嫌疑人有罪，所以这个游戏与《逆转裁判》系列的区别是很大的。在不断挖掘隐藏真相的同时用证据揭露嫌疑人的罪行，成为玩家们在游戏里要做的事情。不过起诉犯罪者本来就是检察官的事情，大家玩了那么多年的《逆转裁判》，用律师在法庭上揭露真正的犯人，总有些越俎代庖的感觉。这回好了，能够操纵御剑这么个玉树临风的超帅检察官穿梭于犯罪现场和法庭检察院之间，游戏的体会将是截然不同的。说起来这个游戏貌似更适合各位女性玩家，因为以目前公布的这些角色来看，怎么看都像一个为同人女服务的游戏……

05 寄生前夜 第三个生日

●PSP 动作射击 SQUARE ENIX 2009年预定

前一作《寄生前夜2》还是PS时期的作品，而《寄生前夜3》则已经到了PS3时代……论时间来说，绝对是古董作品的重生。不过这个游戏此前竟然先登陆了手机平台，这的确有点让人吃惊，而本次宣布移植给PSP，终于满足了所有《寄生前夜》迷们的心愿。这次的新作名称并没有直接冠以3的序号，而是用了"第三个生日"这样的副标题，看来也是寓意本作将是该系列的一次重生。

从公布的画面来看，主角Aya似乎在自己的婚礼上和来路不明的敌人展开战斗，情节有点像《杀死比尔》。据制作人Hajime Tabata 介绍，PSP上的《第三个生日》将是3D动作射击游戏，与PS2上的《最终幻想7 地狱犬的挽歌》不同。他形容它为真正意义上的"第三人称射击动作游戏"。Tabata表示《寄生前夜 第三个生日》会包含"无线游戏模式"，看来本作是支持多人连线对战的，难道本作除了Aya之外还有别的可用角色？这的确非常令人期待。

另外本作除了与之前曾经制作《失落的星球》、《恶魔猎人3》等作品的松下正和所率领的Hexa Drive公司共同开发制作之外，还将与前两作一样，将由之前曾经担任多款FF系列作品角色设定的野村哲也担任游戏角色设定！

←《寄生前夜3》中的角色形象美丽依旧，移植PSP是很明智滴。

GT赛车5 06

●PS3 赛车竞速 SCE 2009年预定



《GT赛车》系列绝对是目前赛车竞速类作品的巅峰之作，由山内一典领军的Polyphony Digital工作室制作，是目前最畅销的驾驶模拟类竞速赛车游戏，系列全球累计出货套数达4680万套，其序章版的销量就足以傲视群雄，更不用说正式版了。不过之前风传本作可能会在2010年左右发售，但是依照PS3目前所处的局面，本作很可能会提前一段时间来为主机争取人气，所以在2009年底发售的可能性非常大。

《GT赛车5》将完全收录前作《GT赛车4》中所有登场的车辆与赛道（700多款车辆、50多条赛道），并可通过下载的方式加入更多车辆与赛道。《GT赛车5》具备4种驾驶视点，并首次加入车内驾驶舱视点，让玩家能从驾驶座的视野来游玩，欣赏各种车辆的内装。赛车加入损毁系统，竞赛中会因为碰撞而导致损坏。另外还新增动态天气变化系统，也就是比赛中的天气将不再固定。

PS3《GT赛车5》在收录内容与制作规模方面，都明显超越了先前的系列。喜欢这个系列的玩家是不是该考虑为了这个游戏而购入PS3呢？这个游戏可是绝对不会跨平台的啊！

龙如3 07

●PS3 动作角色扮演 SEGA 2009年预定

很多人将之前的《龙如 见参》误认为是系列的第3款作品，但《龙如3》公布以后大家才恍然大悟，原来这个系列还是要走现代路线。本作以前作完结后2年为背景，叙述与养女遥渡海来到冲绳经营育幼院的桐生一马，因为土地收购纠纷，再度卷入了横跨东京与冲绳之间巨大纷争之中的故事。



继1代的东京与2代的大阪之后，3代将舞台延伸至南国的冲绳，通过PS3的硬件机能，游戏将更细致地刻划出灯红酒绿的东京神室町与充满南国情调的冲绳琉球街。游戏继承系列的传统，邀请众多演艺界知名人士参与配音演出，包括最新宣布将邀请吉本兴业所属的谐星宫迫博之与宫川大辅参与制作等。

为了增加写实感，游戏还与超过20家厂商合作，将真实店铺与产品广告带入游戏中。在系列惯有的休闲娱乐小游戏部分，将新增包括“卡拉OK”、“撞球”、“飞镖”、“高尔夫”以及“模拟酒店”等。游戏总计超过100种以上的支线剧情，通过真实的呈现与丰富的玩法，让玩家沉浸在游戏世界当中。不过这个游戏同样也是没有任何跨平台的消息，还没有购入PS3的玩家是不是有些心动了呢？

怪物猎人3 08

●Wii 动作冒险 CAPCOM 2009年预定

CAPCOM作为业界第一大墙头草厂商，因为不断劈腿而留下许多负面评价，《怪物猎人》系列从PS2跳到Wii而不是PS3上，让许多玩家失望了一把。不过这也是没有办法的事情，毕竟人家出游戏是要在销量大的机种上才好卖一些，何况Wii的开发环境比PS3要轻松多了。这一代《怪物猎人》采用的操作方式势必要和Wii的体感操作结合，以前的玩家们恐怕会感到很不适应。不过本作新追加的许多内容都还是值得期待的，像海龙等要素的出现。不过说实话现在这个游戏出在Wii上能够带来多少销量现在还真是不太好说的，如果玩家们不买账，那么CAPCOM就只好继续玩劈腿了。该系列在欧美的人气一般，所以要制作给其他平台的话也不是很容易的事情。但是《怪物猎人Portable》卖得比电视主机版的《怪物猎人》系列好很多，MHP3乃至P3G的推出都是铁板钉钉的事情，所以CAPCOM想再次劈腿的话，恐怕也不是很难的事情。



生化危机5 09

●PS3/ Xbox360 动作冒险 CAPCOM 2009年3月12日

《生化危机5》的开发度到现在已经接近完成。在大家看到这期杂志的时候，试玩版差不多已经推出了。游戏的发售日也早已确定，在明年3月12日会发售日版，13日发售美版。《生化危机5》的故事与12月发售的CG电影《生化危机 恶化》和前面几代都有着十分密切的联系，生化系列的老玩家们对于本作自然是迫不及待，而从4代开始玩的玩家们也不会觉得陌生，因为5代的基本引擎与4代一样，玩起来不会有生疏的感觉。除了单人游戏之外，本作支持双人配合的模式也十分值得推荐，这是自《生化危机 爆发》之后又一次出现的合作体验，而今回的双人模式除了联网之外也可以单机分屏进行，更方便了上网条件不足的玩家们。无论是日版还是美版，都将在两平台上推出。



最终幻想13 10

●PS3/ Xbox360 角色扮演 Square Enix 2009年预定



在FF12发售之后即宣布制作的FF13，在最近两三年来已经吊足了玩家的胃口。目前Square Enix公布了许多角色的情报，以及一大堆只在游戏里使用的专有名词。这些关键字非常隐晦，使玩家一时间搞不清楚SE葫芦里卖的是什么药。不过这在FF的历史上是常有的事情。现在游戏的开发进度依旧是个谜，根据Square Enix官方透露的消息，明年3月份会推出FF13的体验版。那么估计游戏正式发售的时间最早应该在今年下半年的样子。另外不得不说的就是FF13跨平台的问题。尽管SE在今年宣布美版FF13分给了Xbox360，但是美版PS3限期独占与日版PS3独占的口风还是没有松动。按照惯例，美版的FF系列至少要比日版晚出半年，Xbox360版发售日在PS3版之后，也就是说，如果SE没有改变计划的话，想玩到Xbox360版的FF13，恐怕得等到这个游戏发售将近一年之后，那就是2010年的事情了。我们想在第一时间玩到FF13，还得老实地选择PS3版才好。

最终幻想 Versus/Agito 13 11

●PS3/PSP 角色扮演 Square Enix 发售日未定

FF13在最初公布的时候就学着FF7补完计划一样一口气公布了3个游戏，FF13系列制作总计划的代号是“Fabula Nova Crystallis”，意思是“新水晶故事”。除了本篇《最终幻想13》之外还有“Versus”与“Agito”两部作品。前者是PS3独占的包含很多动作要素的角色扮演游戏，后者先是公布在手机平台的网络游戏，但是后来与《寄生前夜》一起宣布在PSP上制作。对于在国内玩不到日本手机游戏的玩家来说，这无疑是一个好消息。PSP在国内很火，再加上FF系列的名字，这个游戏出了之后一定是玩者众多。相比之下，“Versus”的命运似乎就没那么明朗了，毕竟只在PS3上推出，以目前的形势来看这个游戏是属于Fans向的，基本上玩过F13的人才会买。而且这部游戏的推出时间现在还是未定，估计很可能在FF13推出之后，那它能不能在09年内发售，还是一个未知数。




BLOOD of BAHAMUT™
ブラッド オブ バハムート